平成4年11月10日発行（毎月1回10日発行）第6巻第11号（通巻68号）昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
MSX·FAN
MOOK
毎月ディスク・マガジンが付録!!
MSX·FAN
NEW
龍の花園
好評連載
プリメ倶楽部
internationalization
(国際化)
㊙情報満載
〈8耐マルチ大阪夏の陣、
キャンペーン版大戦略IIのウル技〉
ゲーム十字軍
特別付録
スーパー付録ディスク
「ウォーロイド」
対戦ロボットアクションの名作！
第6回ファンダム・プログラム・
コンテスト作品10本掲載！
今月のファンダム！
Empörer
桑藤幹夫
TheかくとうPART3
SCOOP
ザ・タワー(?)オブ・キャビン
1 9 9 2
NOVEMBER
●掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本)
●掲載CG●『龍の花園』生画面●MSX-DOS1&2
●オランダからのフリーウェア他●『MSXView』で
「ガイロニア動物図鑑●MIDI演奏データ『イース』から3曲、
『幻影都市』から2曲●クイズ&オマケファイルほか
ATTACK
ブライ下巻完結編
キャンペーン版大戦略II
(MAPコンテスト発表)
11月情報号
強力格闘ゲーム2本収録。オールディーズ「ウォーロイド」、
ファンダム「TheかくとうPART3」。燃えるぜ！
980YEN

brother

光が、闇が、

BURAI ブライ 下巻 完結編

Riverhill Soft Inc.

数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを総合した斬新なゲームスタイル。天界電神城のオープニングから六千年前のキプロス、そして感動のエンディングまで全7章構成でおくるエンターテイメントRPG。

パッケージ価格 ¥8,800（税別）

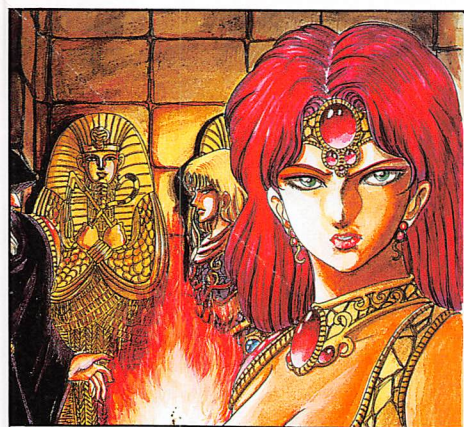
10月下旬発売予定

MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R

□企画/開発：株式会社リバーヒルソフト
©1990 RIVERHILL SOFT/荒木プロダクション/パンドラボックス

迫り来る"魔"の波動を感じたか！ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ!!

Falcom

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian ピラミッド ソーサリアン

1. 血ぬられた王家の秘宝
2. 魔の下僕ガッシュの陰謀
3. 心を失った姫君
4. 嘆きの神殿
5. 魔王ギルバレスの迷宮

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ第2弾！圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。最も危険な冒険に、今、出発せよ…！

好評発売中

※「ピラミッドソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」（¥6,800 TAKERUで発売中）が必要です。
※「戦国ソーサリアン」（¥4,800）も好評発売中！

TAKERU価格3,500（税込）

■対応機種：MSX2 ■企画/制作：ティールハイト

SimpLE ASM
Z-80エディタアセンブラ

エディタアセンブラとは

エディタアセンブラはソースプログラムを編集するエディタと、ソースプログラムをマシン語に変換するアセンブラ、さらにマシン語プログラムのためのモニタ機能を含みます。エディタはBASICのスクリーンエディタ感覚で取扱うことができます。文字列検索、文字列変換もできます。このエディタアセンブラは、オンメモリで編集から実行までできますので効率よくプログラムが開発できます。

MSX,MSX2～で、Z-80のマシン語プログラムをアセンブリ言語を使って作成できる、エディタアセンブラ「SimpieASM」。徳間書店「MSXFAN」8月号から連載記事もスタート！発売当時、39,800円の所を何と5,000円。既にTAKERUでしか手に入りませんよ！MSXユーザーは注目！

価格¥5,000（税込）

■対応機種：MSX MSX2/2+turbo R
■企画/開発：コーラル

ブラザー工業株式会社 〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)5203-7133
大阪営業所(06)252-4234

通信販売 通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます

MSX・FAN 11 1992 NOVEMBER

CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	×2 ❹
対応機種	MSX2/2+ ❺
VRAM	128K ❻
セーブ機能	ディスク ❼
価格	6,800円 ❽
ターボRの高速モードに対応 ❾	

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMはROM、ディスクはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX Rと表記されています。❻RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

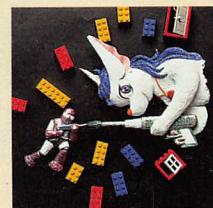
●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは、徳間書店販売総務部(☎03-3433-6231)まで。

FAN SCOOP

ゲームのなかみが見えてきたー！

ザ・タワー(?)オブ・キャビン

The Tower(?)of CABIN

～キャビンパニック～

先月号で約束したように、マイクロキャビンに取材を敢行。どんなコーナーが、どんなふうに展開されるのか？　見えそで見えなかった『キャビパニ』のなかみをさぐっていこう!!

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
12月発売予定

媒体	×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	バラエティ
価格	5,800円

ターボRの高速モードに対応

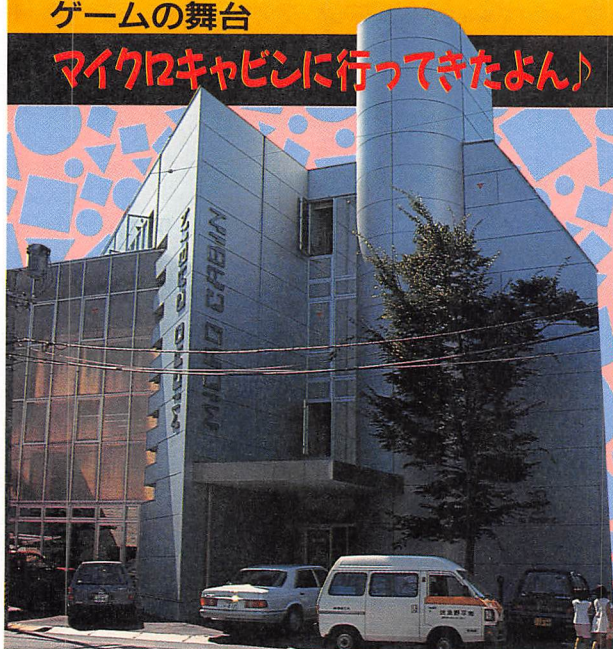
スタッフ総出でニギヤカに開発中

マイクロキャビンといえば、MSXのゲーム史に残る数々の名作を生み出しているソフトハウスである。ふるいところだと『ミステリーハウス』や『は～りぃふぉっくす』、最近では『サーク』シリーズに『FRAY』、それに『プリンセスメーカー』『キャンペーン版大戦略II』の移植なんかが有名だ。

そのマイクロキャビンも、はやいもので去年10周年をむかえた。そこで、なにか記念ソフトをつくろう！　という話になり、この『ザ・タワー（?）オブ・キャビン』の開発にかかったというわけだ。ザ・タワー・オブ……と聞いて思い出すのが『サーク・ガゼルの塔』。先月号でも書いたけど、今回はガゼルの塔ならぬマイクロキャビン本社ビル内を探検(!?)するという内容のソフトになっている。記念ソフトというだけあって、マイクロキャビンのスタッフ総出でつくっているというから侮れない。

↑冷房の効いた部屋での取材風景。三曽田さん（左）と川口さんが、ゲームについてイロイロ答えてくれた

なかみについては、実際にマイクロキャビンまで足を運んで聞いてきたので、次のページを読んでほしい。「MSX版は年末発売なので、先に出す98版よりも充実したものになるかも」とは伊藤さんの弁。MSXユーザーでホントよかった！

ゲームの舞台
マイクロキャビンに行ってきたよん♪

近鉄・四日市駅から歩いて10分、営業の伊藤さんの車で3分のところにあるマイクロキャビン本社ビル。ゲームの舞台となる建物のなかを、伊藤さんの案内で歩きまわってみた。楽しそうな職場だこと。

※ゲームの画面写真はすべてPC－98版のものです。

「おもちゃ箱」という表現がピッタリのソフトなのだ

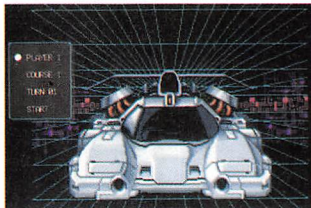
ユーザーなら誰でもいちどは「ソフトハウスを見学してみたい」と思ったことがあるはず。そんな願いをゲームのなかとはいえ体験できてしまうのが、この『キャビパニ』なのである。

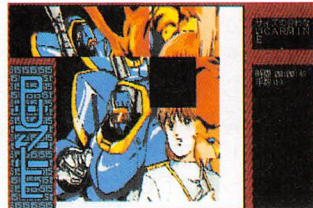
プレイヤーはマイクロキャビンを見学に来た、いちユーザーとなり、四日市の駅よりスタート。手にした地図と通行人の話を参考に、マイクロキャビンのビルへ向かうことからはじめるのだ。無事にたどりつけば、こっちのモノ。あとは4階建て(ということにしておくが、じつは……)のビル内を自由に歩きまわることができるのだ。社内には当然、みんなの憧れのスタッフがいるわけで、話をしたり置いてある物をいじくりまわしたりと思いのまま。バラエティソフトではあるが、キチンとしたゲーム仕立てになっているので、ただ動きまわっているだけじゃ話は進展しないのだ。

ちなみにこのゲーム、大きくわけると前半と後半の2部構成になっているとのこと。前半部は、各スタッフとの会話や、あちこちで遊べるミニゲームを楽しむパートで、そのほかにもユーザーからのお便りなども収録される予定だそうだ。前半部ですべての条件を満たせば、いよいよ後半へ突入！ なんと後半部では、マイクロキャビンを占領するためにやってきたという謎のモンスター軍団が出現。当然、プレイヤーはコイツらと戦うことになるわけだ。でも、どういう戦闘になるかはナ・イ・ショ。まだ、くわしく書くことはできないので、あとは自分で想像してみてほしい。そのかわりといってはなんだが、収録予定のミニゲームをわかる範囲で教えちゃおう。コーナー名と内容はあくまでも予定のもの。変更される可能性もあるが、とりあえず次のとおりだ。

●「おしゃべりフレイちゃん」⇨いまや、マイクロキャビンのマスコット的存在のフレイと会話を楽しむゲーム。いわゆる人工無能モノってやつだ。
●「燃えろ！ ぶっちぎりカーレース」⇨対戦もできるカーレースゲーム。コースもいくつか用意されるらしい。どんな感じかは写真を参照のこと。
●「サーク番外編・くるせいだあ」⇨一連の『サーク』シリーズをモチーフにしたミニAVG。ストーリーは書き下ろしの予定。
●「真GoGoピクシー」⇨『FRAY』にオマケとして収録されていたゲームのリメーク版。
●「キャビンゲーム・ヒストリー」⇨ゲームのパッケージ絵を使ったジグソーパズル。
●「ラトクはわたしのモノよっ！」⇨フレイとピクシーが、ラトクをめぐって格闘戦。流行の『ストII』もどきか!?
●「マイクロキャビン・ミュージックアルバム」⇨ゲームに使われた曲を聴くことができる。
●「マイクロキャビン・カルトクイズ」⇨難問珍問の数々に挑戦し、キャビン度をチェック。
●「キャビンタイムス出張所」⇨ユーザーのお便りコーナー。

わかっているものだけでも9つある。期待のおもちゃ箱ソフトが最終的にどうなるのか、いまから興味津々(きょうみしんしん)である。

★「～ぶっちぎりカーレース」で燃える

↑1人でも対戦でも遊べるレースゲーム。これは開発途中のグラフィックだ

★「キャビン・ゲームヒストリー」で悩む

↑『カーマイン』(MSXは未発売)の絵をパズルに。こんなのちょちょいのちょい!?

★「おしゃべりフレイちゃん」でことば遊び

↑そうそう、このゲームのためにフレイ人形をつくるという話もあるんだって！

❶近鉄・四日市駅。ここからゲームはスタートする❷社内にあるエレベーター。「上へまいりま～す」と伊藤さん❸『プリメ』のグラフィック担当だった川口さん。机のわきのカベには、横山智佐さんのサインが……。いいなァ❹エレベーターのほかにも階段で移動することもできるぞ❺カメラを向けると、わざとらしくファミマガを机の上に載せた樋口さん。ゲーム中ではどんな情報をくれるのだろう？❻まるでダンジョンのような開発室。ここを歩きまわって情報を集めるのだ❼『FRAY』といえば末永さん。プレイヤーがここへくると、特別なCGを見せてもらえるらしいが定かではない❽2階からは、このらせん階段での移動もできる❾ここは食堂。ゲームでもごはんをたべるシーンがあるのだろうか？❿音楽担当の瓜田(うりた)さん。机のまわりにはキーボードをはじめとする機材がギッシリ。ゲームミュージックを聴かせてくれる設定のようだ⓫ややっ、三曽田さんだ。はやく『キャビパニ』つくってくださいネ!!

FAN・ATTACK

再びはじまる、熱き八玉の勇士たちの戦い!

BURAI ブライ下巻完結編

Riverhill Soft Inc.

発売日までやっと1か月以内までにこぎ着けた。あとはきちんと発売されるのを待つばかり。そこでちょっと気が早いけど、アレック&クークの章を攻略だ!

ブラザー工業
☎052-824-2493
●パッケージ版
10月下旬発売予定
●タケル版
11月下旬発売予定

媒体	2DD×8 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円、6,800円

パッケージ版は8,800円、タケル版は6,800円
要、漢字ROM

発売日せまる! 基本概念の確認をしよう

半年近くも待たされて、もう待ちくたびれちゃったけど、今度こそは発売するはずだから、お金を貯めてもうしばらく待っていてほしい。

さて、ここまで来るのに長い道のりだった。しかし、あせるのはわかるがその前に飯島さんの言葉を思い出してほしい。上巻のストーリーを知っていないと下巻ではわけがわからなくなるということを。少し前からのMファンを読み返して、お勉強をしておくといい。

下巻の流れをいうと上巻でハヤテたち八玉の勇士にその野望を打ち砕かれたビドーは、反撃する機会ををうかがっていたのだ。安心して自分たちの生活を送っている八玉の勇士たちに忍び寄るビドーの新たなる野望の影。ビドーの部下である七獣将が各地にいる勇士たちの前に立ちはだかる、という感じだ。そういう話が全部で5章に分かれていて、どれからでも始められるようになっている。それと、オープニングには注目すべき人物が登場するぞ。

そうそう、やっとオマケのデザインも決定したので紹介しておいたぞ。

★シナリオを選択

上巻と同じようにまずはバラバラの章をクリアしていく。下の5章のうちどこからでも始めることができるようになっているが、1度解いたものは「続きをする」からではやり直すことができない。最初からやり直す必要がある。キャラのレベルアップは各章を解きおえるまでにしておかないと、あとあと苦労するはめに。

- アレック&クークの章
- ゴンザ&マイマイの章
- 左京&ナインテールの章
- ハヤテ&リリアンの章
- ロマール&バジールの章

★すべてのシナリオをクリアすると

全5章をクリアしてしまったらそれで終わりではなく、上巻と同様にストーリーは2部構成になっていて、すべてクリアすると新たに「いにしえの章」が出現する。そこには各章ごとで鍛えた能力値がそのまま引き継がれるのも上巻と同じ。ここではほとんどレベルアップすることができないぞ。

いにしえの章

いにしえの章、ブライの最後を締めくくるクライマックスの章。すべての謎がこれで明らかになる。ビドーの野望を阻止するために八玉の勇士たちは再び集まることになる! 上巻でマイマイが「すぐに会えまちゅよ」といったのはうそではなかった。いったいどんな展開が待ち受けているのか?

★そしてエンディングが待っている!

どのような結末をむかえるのか、光と闇の戦いはどうなるのか、リリアンとハヤテはどうなるのだろう、左京とバルバラの争いは?はたしてビドーの野望を打ち砕くことができるのだろうか。すべてにおいて興味はつきない。このエンディングを見たときに長い時間を費やしてゲームをクリアしたものにしかわからない感動がこみ上げてくるだろう。さらに『ブライ』に対する思い入れが強ければ強いほどその感動もよりいっそう強いものとなるであろう。しかし、ある人は悲しむかもしれない、またある人は疑問に思うかもしれない、不満に思うかもしれない。それは自分の目で確かめてほしい。ひとついっておきたい。この『ブライ』はストーリーを味わうべきゲームであるということを。

★余談:オマケの話

いままでベールに包まれていたオマケのデザインがわかった(それほど大げさなことでもないけどね)。ブラザーの荒川さんから送ってもらった貴重なサンプルを写したのが下の写真だ。パッケージを買えばこれと同じものが入ってくるはず。これがほしい人はパッケージ版を買おう。

↑ブラザーの荒川さんに無理やり頼み込んで送ってもらったオマケの大型しおり

ザ・攻略！ アレック&クークの章

2人は今、なにをしているのだろう

アレックとクークはアラメンテ島にある占い師の村に戻って暮らしている。アレックは自分が殺してしまったクークの実の祖父、ハッサム・ロータムの最高の術「冥府転道の術」をクークに教えるために、その習得方法について必死に調べていた。アレックは、自分のことを本当のおじいちゃんと思い込んでいるクークに対して、この術を教えてやることがせめてもの償いだと考えているのだ。

アラメンテ島は上巻でリリアンも活躍したところ。島は広いが重要な拠点は2か所。島の左側にある占い師の村と右側にあるイルイネの町だ。スタートは占い師の村にあるアレックの家から。クークのほかに3人の弟子を引き連れてイルイネの町に向かうことになる。かなりの距離を歩くことになるので途中で何かと遭遇することが多くなる。モンスター以外のものに遭遇した場合、「占い」というのができるようになっていて、相手を満足させれば勝ちになる。攻撃だけが能じゃないのだ。

クークにあの奥義をマスターさせたい

ゲームを始めると、最初にアレック人形を相手にクークを鍛えることができる。ここで徹底的に鍛えておけば、あとあと展開がラクになるだろう。

一方、クークに「冥府転道の術」を覚えさせたい一心で、修得方法を必死に調べているアレック。自宅で調べてもらちがあかず、イルイネの町にある図書館にくわしく調べにいくことにしたのだ。

そこにはクークのほかに、ユーシス、バルタン、アーベルの3人の占い師も一緒に連れていくことにした。彼らは上巻でも登場したので知っている人もいることだろう。

イルイネの町に旅立つ前に、5人の装備を確認しておくこと。とくにアレックの特殊能力をドドーンにしておくといい。

アレック人形を相手にどんどんレベルアップしちゃえ～！

旅を共にする者たち

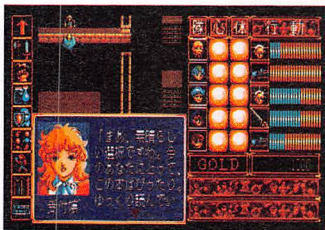
ユーシス リリアンの勘違いのもとを作った張本人。体力はないが占いは得意である。

バルタン 見るからに体力には自信がありそう。彼のザザーンはなかなか使える。

アーベル 動物救助の術が使えるのがうれしい。クークが戦闘に参加できなくても大丈夫だ。

イルイネの町にある大図書館に行けば……

イルイネの町に入ってまっすぐ進むと図書館に入口が見えてくる。なかに入って案内を聞いていざ本を探してみると、冥府転道の術に関係した本にはそれぞれに異なった色彩がほどこされており、読む順序が決まっていて順番が合わないとすべてを読むことができないのだ。

ではどうすればいいかというと各巻には注意書きがされているから、それを参考にして適切な順番を考えればいいわけだ。結構時間はかかるが、何度でもやり直しはできるので根気よくやってみよう。

⬆読む順番があっているかどうかの判断はここの受付嬢がしてくれるのだ

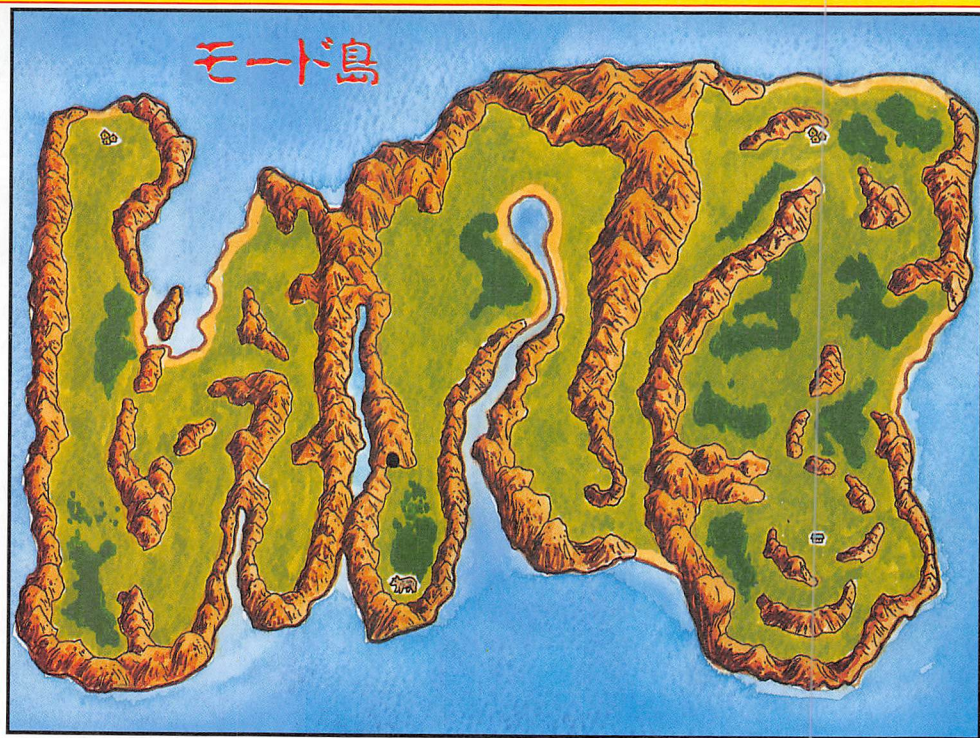
全15種類の本のヒント

巻	ヒント	巻	ヒント
	冥府転道の術に関する書物は全部で15冊もある。ここに注意書きを一覧にしてあげるから、じっくりと考えてね。ちなみに最初は「黒の巻」だよ。	赤	この本の入っていた本棚にあるべき本は、どれも最初に読むべき本ではない。また、この本を読む順番はどれもが偶数である。
黒	この本は、「赤の巻」を読む直前に読む本である。⇨**ということは、この本は最初に読むことがわかっているんだから……。**	銀	この本を読んでいないならば、まだ「碧の巻」の本と「白金の巻」の本は読んでいないはずだ。⇨**「黄の巻」のあとで読む。**
白	この本は、ちょうど真ん中に読むべきだ。⇨**全部で15冊あるんだから、当然その真ん中の8番目ということだ。**	白金	この本は、この本棚にあるべき本のうち最後に読むことになるだろう。⇨**つまりは「赤の巻」と「銀の巻」の後なわけ。**
虹	「白の巻」の本と、この本の間に、ちょうど三冊の本を読むことになるだろう。もちろん「白の巻」の本を先に読むべきである。	碧	この本と「金の巻」と「銀の巻」は「白の巻」と「虹の巻」の間に読まねばならない。⇨**つまり、9番目か11番目だね。**
青	この本を読むとき、その順番は偶数である。また、この本は「空の巻」よりも先に読む必要がある。⇨**4番目か6番目だよ。**	金	この本棚にあるべきもう一冊の本は、この本を読む前に読んではならない。⇨**この本と同じ本棚にあるのは「茜の巻」だ。**
紫	この本は、「緑の巻」よりも後に読め。しかし、「銀の巻」よりは先に読んでおけ。⇨**4番目〜7番目のどれかだよ。**	茜	この本を読むとき、すでに一冊以上の本を読んでいるだろう。さらに「虹の巻」の本を先に読んでいるだろう。
黄	この本棚に入っているべき二冊の本は、続けて読む本である。もちろん、この本を先に読むべきである。⇨**「空の巻」より先ね。**	緑	この本棚にあるべきもう一冊の本との間には、十一冊の本を読むことになる。⇨**つまり「透明の巻」の11冊前は3番目だ。**
空	この本は、「茜の巻」より先に読む本である。しかし、「赤の巻」よりも後に読む本である。⇨**4番目〜14番目のどれか。**	透明	この本棚に入っているべき本は二冊とも一番最初に読むべき本ではない。⇨**最初は「黒の巻」で最後が「透明の巻」である。**

次なる目的地はモード島にある

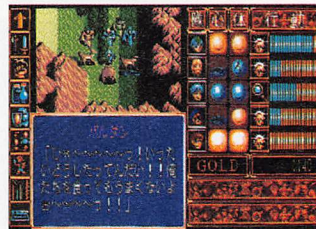
見事に図書館の本を読むことができたならば、冥府転道の術はモード島のサラセン渓谷にいる三華仙と呼ばれる仙人たちに習えばいいことがわかる。そうとわかれば、さっそく船に乗ってこの島へ渡ろう。

上巻では各章ごとの話が、ある島の中だけで進んでいったのに対して、下巻ではこの章だけに限らずほかの章でもキプロスの島々を移動しながら話が展開していくという感じにスケールが大きくなっている。

このモード島はかつてクークの育った島。上巻で両親とともに旅をした思い出の島なのだ。気になるサラセン渓谷は島のほぼ中央の下あたりがそうだ。この島に来ると動物と遭遇することが多くなるので、クークやアーベルの動物救助の術が役に立つはずだ。

伝説の三華仙はどこにいる？

島に着いた一行は町でサラセン渓谷のことを聞いてみる。それによるとサラセン渓谷は動物しか通れない、ものスゴイところを通らなければ行けないというではないか。伝説の三華仙に会いにいくのだから、そうかんたんに人が入れるはずがない。まあ、これくらい歯ごたえがないとつまんないな、とか思っていたら、なんだかすんなり入れてしまうんだな、これが。何やら動物たちがクークに協力してくれて道を教えてくれるのだ。

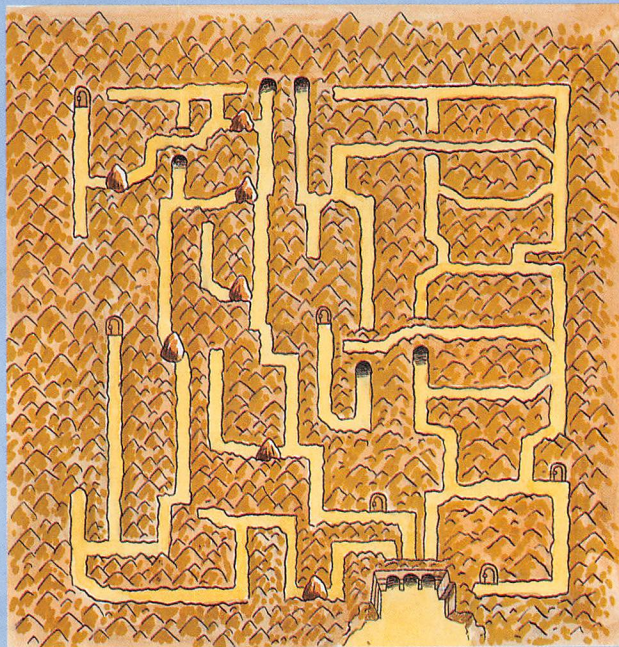
さっそくその獣道(けものみち)へ行くと動物たちとの遭遇が待っていた。ここでクークかアーベルが持っている動物救助の術をセットしておかないと何もすることができないぞ。占いでも動物の救助でもちゃんとレベルアップにつながる。

ここまでにクークは陣強の念、アレックはマンターン、ベンダリーナを使えるようになるまでレベルアップをしておこう。回復薬がいらないですむぞ。

ここらへんから獣道に入れるはずなんだけどなあ、どのへんなんだろう

獣道

サラセン渓谷は動物たちでいっぱいだ。クークを覚えていた猪が教えてくれたのがこの獣道だ。スタートは右下で出口は左上だ。

洞窟

ここが三華仙のいる洞窟だ。敵が現れないから、安心して進める。扉の奥に目的の三華仙がいる。だれもいない扉には要注意。

こいつらが三華仙だ

ヒトリデモ仙人

お次はふにゃふにゃいってる耳の聞こえないヒトリデモ仙人。先に香り箱をみつけておかないと起きてくれないぞ。

コレデモ仙人

最後の3人目は目の見えないコレデモ仙人。洞窟のいちばん奥に住んでいる。すんなりと冥府転道の術を教えてくれるが……。

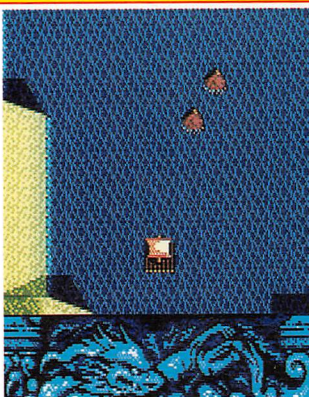
ナニモ仙人

まず最初に出会うことになるのは口がきけないナニモ仙人。筆談でおしゃべりするのが大好き。彼は自鳴琴というヒントをくれる。

※右の写真3点のみPC—98版です

最後の試練をのりこえて、ザイアス大陸へ

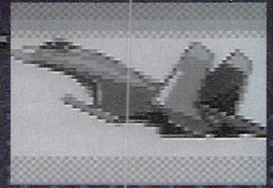
獣道を抜けたところで筏(いかだ)に乗ることになるのだが、これは障害物をよけながら川をくだっていくのが目的なので、川を渡ろうとしてもムダに終わる。筏を降りて三華仙のいる洞窟にたどり着いたら、いよいよ三華仙とご対面だ。ひとりずつ順番に会うと何も労せずして冥府転道の術を教えてくれちゃった。本当にこれでクークは術を使えるようになるのだろうか？

不安を抱きながらも2人は次なる目的地ザイアス大陸へ向かうのであった。

この章の最大の難関？　筏で川を下る。カン違いで川を渡ろうとする人も多いハズ。気をつけるように

次なる目的地のザイアス大陸に向かうアレックとクーク。コレデモ仙人の言葉に不安を抱きながら旅立つクークであった。この先に、何が待ち受けているのだろうか。それにしてもこの船、誰の？

FAN ATTACK

ユニットエディタを使いこなせ！

キャンペーン版 CAMPAIGN VERSION 大戦略II

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

ターボRの高速モードに対応

夏休みの宿題が集まるように作品が集まったマップコンテストでは、へんなのからわけのわかんないのを経由してスゴイのまで、一気にまとめて発表ーッ！

たくさんのご応募ありがとうございました

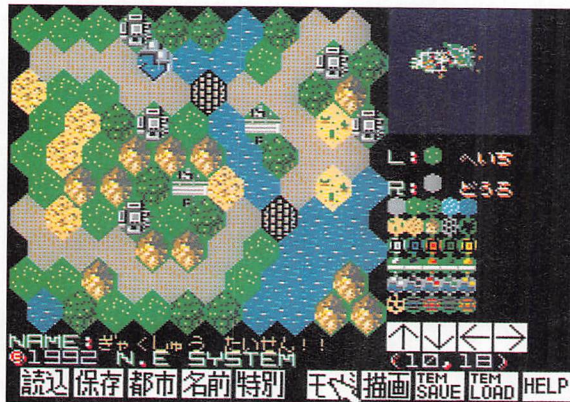
秋の夜長にはやっぱり『大戦略』ですねえ。ヘリのとぶ音なんか、なかなか秋の風物詩っぽくていいよね。さらに風流を追求する向きは、コンピュータの思考時間に投稿イラストを描いたり、ごはんを食べたりすれば、なんと「大戦略の秋」と「芸術の秋」と「食欲の秋」がいっぺんに楽しめてしまう。だから何なんだ。

さてさて、今回はおまたせのマップコンテストの結果発表がある。山のような応募作品に担当とマップ入力班（おさだ他0名）はうれしい悲鳴をあげた。いったい豪華賞品はだれの手に？　だいたい豪華賞品なんてあったのか？　それは12ページからのおたのしみ。

そして、エライ読者がなんとホントにマップエディタをつくってくれてそのすばらしいデキに編集部もマイクロキャビンもびっくり／　のマップエディタの発表もある。

大好評のユニットエディタの情報、ごめんなさいのバグ報告もあって、これを読まないと、大戦略を100％楽しんだことにならないぞ。では、いってみよーう／

ナント　本当に　マップエディタを作ってくれた人がいた！

8月号で「マップエディタをつくって」とのコーナーで、マップデータを公開し「本当にマップエディタを作った人は編集部に送ってね」なんていう無責任な文を書いたところ、本当にマップエディタが編集部に届いたのだ。広島県「ぐりちゃん(18)」の作品は一番のりで、どちらかというとグラフィックエディタのようなノリ。北海道「MAG(16)」の作品は、アイコンのデザインがちょっと変で、『シムシティー』のような雰囲気がある。この2作品は、かなり表示方式や操作系に共通点があっておもしろい。最後の東京都「T－model(19)」の作品は、同封されていたCのソースファイルがずっしり重い力作。しかし、操作系に独自の部分が多く、これが操作しづらい。マウスの反応がにぶいような気がするのも残念。この3名には、マイクロキャビンのお好きなソフト１本を贈り、とくに優秀なぐりちゃんの作品は、次号の付録ディスクに収録の予定。

←ぐりちゃんの作品。実は大戦略をもっていないのに作ってしまったというのがすごい

↑MAGの作品。ほら、なんとなくシムシティーみたいでしょ

↑T－modelの作品。付属のマップエディタのユーザーには使いにくいのでは？

ユニットエディタでバラ色の大戦略ライフを！

ユニットエディタが世に出てはや2か月、それまで戦闘モードは高速表示にしていた人も、リアルファイトで戦闘をするようになったのではないかな。「『DD倶楽部』なんかもってないよー」という声も多かったのだが、『グラフサウルス』対応になって使える人もふえたと思う。

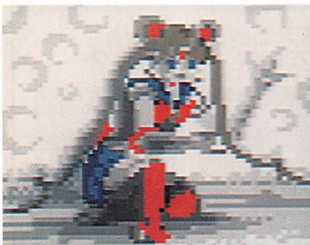
千葉県のK＆JSOFTからは、ちょっとかわった使いかたが報告された。ユニットの名前をよりマニアックにかえるのだそうで、たとえば……

トムキャット　→
　F−14Aトムキャット
ルクレルク　→
　AMXルクレルク
Su−27　→
　Su−27フランカーB
A−10　→
　A−10Aサンダーボルト

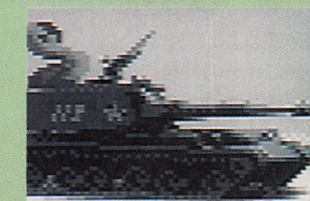
など。たしかにこれはけっこう面白そうだ。また、西側のユニットにくらべて全体的におとる東側ユニットの性能をあげてやるのもいい。

ここにあるのは編集部員が作ったオリジナルユニットたちだ。それぞれ作者の趣味がうかがえる作品ばかりなので、みてやってほしい。

YADAYO奥成作「森の仲間」。奥行き別にキャラクタがちがうあたりが素人らしい斬新なアイデアだ

おなじくYADAYO奥成作「サボイアS−21」（紅の豚の戦闘機）。うーん、さすが映画を勉強しているだけある

Orc作「セ○ラ○ム○ン」。人民兵から改造したもの。攻撃力をおもいっきり高くして、戦闘のときは「月にかわっておしおきよ！」とさけびましょう

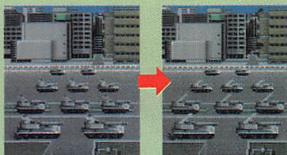
スーパー中国軍!?

9月号で中国でプレイしていらいすっかり中国軍の魅力のとりこになった(？)おさだが、せっせと中国のユニットを改造し、「スーパー中国軍」なるものをつくってしまった。といっても、もともとのユニットに脚や腕をたしたりしただけだが……。ついでに名前もむりやり中国風にしてしまい、「ペキンダックB」（もとフィンバックB）や、「ワンタンA」（もとファンタンA）などというユニットが部隊表にズラッとならんでいる。強さは、一流のユニットにすこしおとるくらいだ。編集部内ではおおむね好評で、「シュミ悪い」、「ふざけるな」（あ、それは不評なのか）などの感想をいただいているんだけど、どんなもんでしょ？

タイキョクケンF

自走砲なので、砲丸投げの要領で弾を発射したらおもしろいかな、とおもって作った。それだけ。

Mi−9 ヒップップ

ヒップだからお尻をかいただけ。これもけっこう自信作

人民兵ターボR

これはちょっと自信作。名前がそのまんまではちょっとまずいかもしれないのでこの名前にした。対兵員の攻撃力は当然100Dだ！

ほかにもあやしいユニットがいっぱい

VTOLなので足をつけただけ。赤いヒールがちょっとセクシーかな？

戦闘のアニメでは、しっぽをふりながら飛ぶのがかわいいとけっこう好評

ペンギンの口がひらいてミサイルがでるのがけっこう気にいっている

パチンコで飛んでいる飛行機をおとそうという安直な発想でつくったユニット

ごめんなさい………ユニットエディタのフォローです

ユニットエディタの質問やバグ情報をけっこういただいてしまいました。御迷惑をおかけしてしまいまことにもうしわけありませんでした。以下はそれらの報告です。

■パラメータエディタで画面に移動タイプが「こうくうき」か「かんせん」のユニットを出した状態でセーブすると画面に出ていたユニットの移動タイプが変わってしまう。
★これは9月号のバージョンのバグで、10月号のバージョンでは直っています。

■ユニット数は140より増やせないのですか？
★そうです。残念ながら増やせません。

■輸送機や艦船ユニットの耐久力は変えられないの？
★それも残念ながら変えられません。ごめんなさい。

■コピーしたシステムディスクにユニットエディタをかけたが、せっかくつくったユニットを使う方法がわからない。
★つぎの方法で使えるようになります。
1．まず、オリジナルのシステムディスクでたちあげます
2．初期メニューになったらディスクをユニットエディタをかけたものといれかえて、キャンペーンゲームで「新規」を選択します
3．キャンペーンゲームをするならこれでOK。自分のフェイズのときにゲームを中断し、初期メニューにもどればスタンダードゲームでもオリジナルユニットを使えるようになります

■オリジナルユニットでゲームをすると暴走してしまう
★つぎのケースが考えられます。
1．ユニットの移動力が大きすぎる→ユニットの移動力を16以下にしてください
2．兵器の射程が長すぎる→射程を7以下にしてください
3．ユニットのグラフィックが複雑すぎる→10月号のバージョンでグラフィックをコンバートするとエラーになるものはダメです。かきなおしましょう。

■ヘリ空母に艦載機を乗せたい
★それはプログラム内のデータにあり、ユニットエディタでは変更できません。

といったところです。『DD倶楽部』も『グラフサウルス』もない方は、買ってくださいね。

おしらせ ユニットコンテストはしめきりになってしまったけれど、ひきつづき『かすたまキット』用のユニットデータをうけつけています。編集部の「ユニットデータ」係まで。11月末日までうけつけてます。採用作品にはマイクロキャビンから豪華な賞品があります。

キャンペーン版大戦略Ⅱマップコンテスト 結果発表

はじめは全然こないのではないかと心配されたマップコンテストも、9月にはいって一気に作品が届きだし、最終的には、80人、400枚をこえるマップが集まった。

となると、1人あたりマップ5枚という計算になるのだが、その平均を1人で上げているのが愛知県の植田慈郎(17)だ。彼はじつに73枚ものマップを送りつけてきたのだ。そのすべてがゲームをするためというより、マップエディタという不便なグラフィックツールをあえて使って絵をかいたという感じの作品だ。その一部をつぎのページに紹介する。

彼にはその熱意にこたえて、特別賞を贈る。賞品は、編集長が「なにか」を贈るといっているのでおたのしみに。

送られてきたマップの傾向としては、意外に実在のマップが少なかったが、日本地図と三国志のマップがなぜか多かった。もしかすると光栄ゲームの影響からだろうか?

じつはあったぞ 豪華賞品

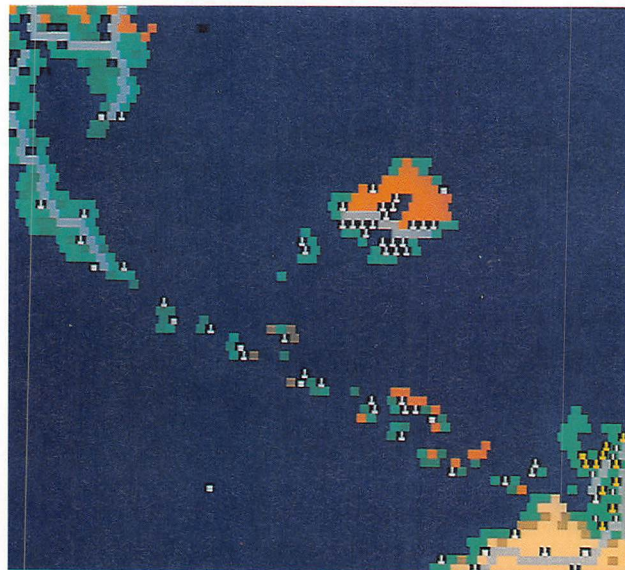
マイクロキャビンのソフト
サーク、フレイ、幻影都市や、人気のプリメ、大戦略など。お好きな1つをプレゼント。

パナソニック特製ソフトアタッシェ
パナソニック提供のおしゃれなバッグ。ビジネスに、学校に、旅行にとどこへでももっていける。

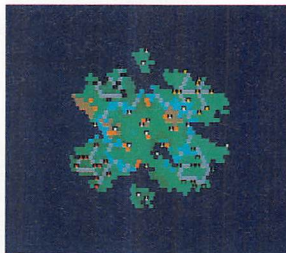
マイクロキャビンテレカ
かっこいいマイクロキャビンオリジナルテレカ。幻影都市、サークII、エルムナイトのいずれか。

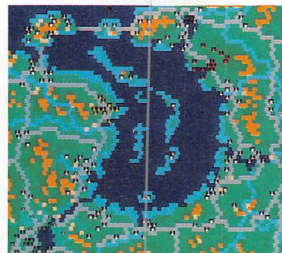
大賞 マイクロキャビンのソフト+パナソニック特製ソフトアタッシェ

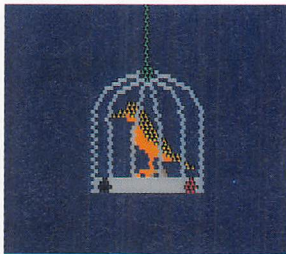
SMALL ISLANDS 神奈川県 えいき(10)

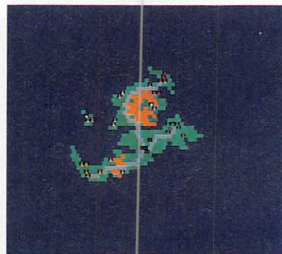
『キャンペーン版大戦略II』になって、今までと最もかわったところといえば「艦隊戦ができる」ということだ。そんなわけで艦隊戦を意識したマップがかなり多かったなか、このマップはシンプルなつくりながら、艦隊が進撃してゆく様子が目にうかぶようだ。貪欲にマップ全体を使いきろうとしていないところがポイント。

↑艦船ユニットは機動力がないので、あるていど進撃ルートが特定されているほうがいいかもしれない。ただコンピュータが艦隊戦に弱すぎるのが難点

優秀賞 4名 パナソニック特製ソフトアタッシェ

ペケ、ペケ、ペケ 福岡県 奥崇貴(?)

↑バツの形の島。4人マルチプレイに最適。1人であそぶときは敵国に同盟を組ませると良い

Crowded Area 兵庫県 柳田弘志(?)

↑リアルな地形、絶妙の国配置でマイクロキャビンイチオシマップ。REDを攻撃しつつYELLOW攻略の足がかりをきずけ!

TRICK OF BASKET 大阪府 加藤伸一(?)

↑「かごのとり作戦」の3国同盟対YELLOWの戦い。領土を守りつつ、1国ずつたたきつぶせ!

Battle wyvern 福島県 赤間孝(?)

↑ワイバーンが翼をひろげた形のマップ。3方をかこまれたBLUEの血路をきりひらけ!

さすがに400以上のマップはすべてをテストプレイするわけにはいかないので、まずパッと見と解説文を見る1次選考にかけられた。

1次選考で選ばれたマップは38枚。それを、編集部のおさだ、ぱおぱお、マイクロキャビンの開発スタッフの、大戦略を知りつくしている3者が審査員となってテストプレイと最終選考をおこなった。

各マップを20点満点で採点し、3者の点を合計して上位から大賞1名、優秀賞4名、入選12名をそれぞれ決定した。ただし、例外として、同じ感じのマップがたくさんあるばあいは得点が高くても賞からはずした。

審査員の選評を下に紹介する。

選評

どれも力作ぞろいで優劣をつけがたかったのですが、主にオリジナリティ、戦略のバリエーションの多さ、デザインの3つのポイントから見て評価しました。「Crowded Area」は、きれいな見ため、各国の絶妙な配置にひかれました　（マイクロキャビン　開発スタッフ）

変形マップはよっぽど練られたものでないといい点はあげなかった。個人的に小さくて、こじんまりとしたのは好きだ。Battle wyvernは美しさにみとれてしまった。

（MSX・FAN　ぱおぱお）

全体的にあまりテストプレイをやりこんでないようだ。マップの解説にしても、「ここがウリ！」みたいな感じで書かれているものはすくなかった。というわけで、選考する側はイマイチはりあいがなかった。残念。

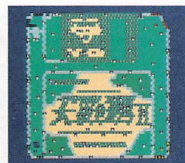
（MSX・FAN　おさだ）

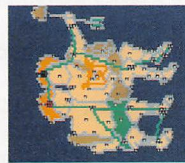
特別賞

世界の国旗シリーズ 他
愛知県　植田慈郎(17)

「世界の国旗シリーズ」、「黄道12星座シリーズ」、さらに「岩崎恭子」や「織田信長」などの人物など、常人の思考の大気圏外にあるようなマップを73枚も作り出した植田慈郎に、その大戦略とCGコンテストをかんちがいしているかのようなアイデアと異常な投稿量をたたえて特別賞が贈られることになった。

だが、当初は予定されていなかったことなので、賞品などは未定。まあ、「なにか」なので、たのしみにしててね。

「世界の国旗シリーズ」のユニオンジャック。実際に遊んでも楽しくなさそうだが

キャンペーン版大戦略IIのプログラムディスク。データディスクかもしれないが

水泳の岩崎恭子ちゃん。ちょっと顔がコワイのはしょうがないのか？

これは「黄道12星座」の双子座。実際に遊んでもけっこうイケそうな感じ

これは「織田信長」だ。一目でそれとわかってしまうところがスゴイ

入選　12名　マイクロキャビンテレカ

実在の地形のマップでは、そのリアリティがやはり1番重要だ。架空のマップであっても実際にありそうな地形のほうが、自然だし、美しい(なかには例外もあるけど)。同じタイプのマップで入選しなかったのは、そのあたりが原因なのだ。

みなみのしまのカメハメハ
福岡県　奥崇貴(?)

本当にどこかの南の島のような感じがするのどかな雰囲気がよい

MSX・FAN
神奈川県　α(17)

Mファンロゴのものは何作かあったが、これが一番おもしろそう

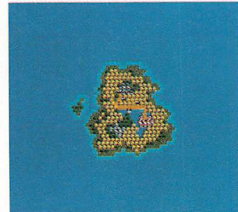
River Side War
愛知県　大戦略オタク(?)

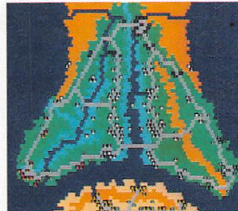
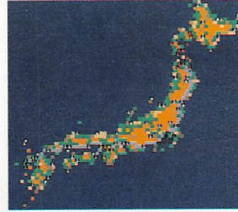
妙な形のマップだが、川のディティールにこっている。なんとなく遊びたくなるマップ

Silent Lakes
愛知県　大戦略オタク(?)

五大湖がモデルか？　浅瀬にずらっとAMX-10RCをならべたくなる

WORLD WAR3
高知県　大省略II(16)

実在の地図は縮尺の決定が最もむずかしい。これはきれいにおさまっていてマル

NO WATER
神奈川県　えいき(16)

なんだかのどかわきそうなマップだ。モンゴルの草原のような雰囲気がいい

ニホンレットウ
福島県　小沼良嗣(?)

「日本は狭い」ことを実感してしまうマップ。キレイさにひかれて採用

OLYMPIC'92
青森県　小沢達郎(?)

もう終わってしまったが、96に書きなおせばあと4年あそべるのがポイント

Air Port
福島県　赤間孝(?)

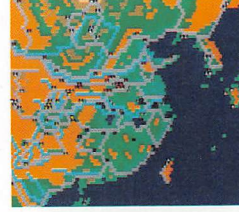
たった一つの空港はどの国からも5ヘックスの位置にある。激戦必至のマップ

an INLET
大阪府　上坪耕一(?)

正統派な大作志向のマップ。腰をすえてじっくりといきましょう

Petit ile
茨城県　水沢功(?)

シンプルなショートマップ。湖から精霊があらわれるのだろうか？

さんごくし'92
福岡県　Jackey(?)

同ネタ多数の三国志マップ。倭(わ)の国まではいっている点を評価した

新装 第2回

プリメ倶楽部

Princess Maker Club

やっと涼しくなってホッとしていると、すぐに寒くなってブルブルふるえだす季節になっちゃうし、めんどくさい国だよねえ。プリメは発売から5か月もすぎてしまった。時のたつのは早い……。

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×7 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	14,800円
要、漢字ROM　マウス対応 ターボRの高速モードに対応	

★つ、ついにきたきた、やっときた！

子育て自慢の広場に33種類の…

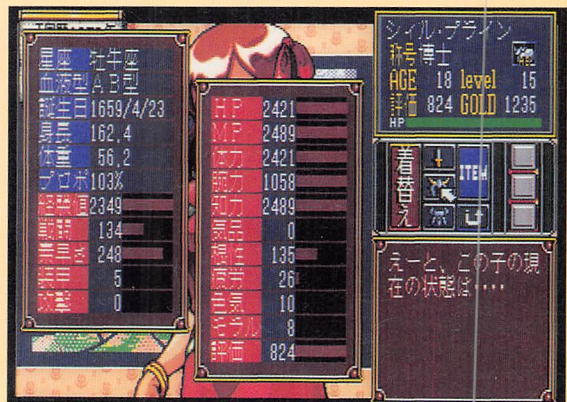
いやあ、本当に待ちどおしかった。やっと送ってきてくれたんだよ、全エンディングと最後のオリジナルエンディング「××の？」の報告を。でも、この原稿を書いている時点では、全33種類のエンディングを経験したという報告をしてくれた人はただひとり。そう、この下のカコミで紹介している彼だけ。キミにはプリメグッズ3点セットをプレゼントするよ。

埼玉県・NECATくん?歳

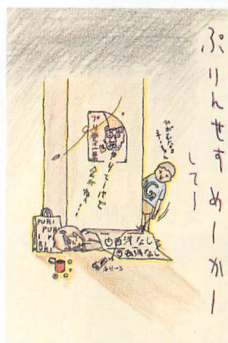
待ちに待った全エンディング達成の報告が編集部に届いたのは8月23日のことだった。彼よりも早く達成している人がいるかもしれないが、ディスクといっしょに送ってこなければ、こちらで確認のしようがない。ということで彼をトップにする。今回は直接彼に電話をしてインタビューをしたぞ。

ささや：まず、最後になったエンディングは何でしたか？
NECAT：え〜っと、やっぱり「××の？」ですね。
さ：これになったときの感想などを聞かせてください。
N：こんな父親じゃあ、娘がかわいそうだなあって思いました。
さ：これになる秘訣は？
N：とにかく何度もやり直して試すことだと思います。

●娘の名前：シィル・プライン
●娘の未来：全部です

さ：難しかったのは？
N：やっぱり、オリジナルエンディングです。ほかのと違って、複数のパラメータが関わってくるんでなかなかできませんでした。
さ：最後にまだなっていない人に何かメッセージをどうぞ。
N：とにかくあきらめずにガンバッテください。
さ：それだけですか？
N：それだけです。

さあて、さて、コイツは何のエンディングになったときのパラメータでしょう？　カンのいい人はわかるよね

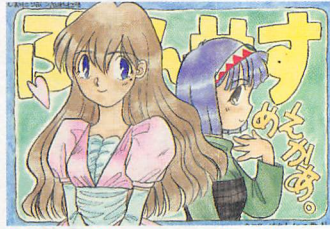
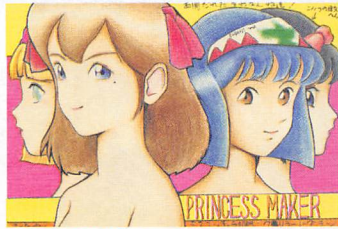
♠♦★プリパロの広場ができちゃった

あと一歩というところで逃げると、ちょっとむごいものがあるよね（京都府・北村茂勝くん）

吉田戦車風のイラスト。隣の席のシゲルが採用しろとうるさいのだ（長崎県・問間尻男くん）

これ、よくあるある!!　回り込んだと思ったら、逃げるんだよね（兵庫県・シルビーグくん・18歳）

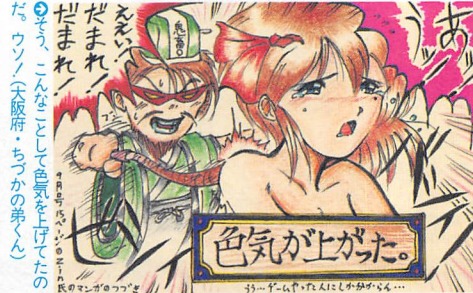
きわどいポーズのモンスター・ハーピー。確かに、娘よりグラマーだ（長崎県・ボウボウくん）

※漢字ROM不要版は通信販売のみで扱っています。15,244円（定価＋消費税分）を現金書留で、下の宛て先まで送ってください。送料は無料です。
〒510三重県四日市市安島2－9－12 株式会社マイクロキャビン 通信販売係

大盛況！♥イラストの広場で～す♥

⬆この色の塗り方はとってもいい。次回作を楽しみにしてるよ（東京都・マサ斉藤くん）

⬆水彩絵具の利点をうまく使っていてとてもいい感じに仕上がってるね（東京都・川中島明美さん）

⬆こんなバカンスもいいよね。でも、IIは……（長野県・瓦屋竹左衛門くん）

⬆おはこん常連者の登場！心配しなくても、ちゃんとあげるよ（岐阜県・田中将司くん）

➡そう、こんなことして色気を上げてたのだ。ウソ！（大阪府・ちづかの弟くん）

➡色使いはいいよ。りんかく線をていねいにね（沖縄県・たぬきのおきものくん）

➡マイキくんといわれても良く知らないささやです（東京都・美蜘蛛さん）

⬅4枚全部載せちゃえば文句はあるまい。4枚載せてこそ意味があるしね。ちなみに雰囲気でいうと秋がいいかな。冬も捨てがたい。まだ手を描くのはムズい？（大阪府・麗亜さん）

⬅ちょっと違った感じの娘。ロゴもちゃんと描いてね（長崎県・露木隊長さん）

⬅見るからに元気いっぱい！軍艦マーチが似合いそう（千葉県・リメアくん）

⬆Good!! 全部採用したいけど……（愛知県・かたねゆうさん）

⬆十字軍でも採用されてよかったね（東京都・とりボールさん）

⬆フッフッフ、ついに浮気してきた双子さん。並べると２人のタッチの違いがわかるね（佐賀県・左が美紀龍さん＆右が由紀龍さん）

Dr.ささやの控え室でちゅ

▲わ～い、マイクロキャビンの樋口さんができたてのホヤホヤ、ゴールドディスクケースをくれたぞよ。上の写真で樋口さんが持っているのがそれ。これはイラスト採用者にあげようかなあ、どうしようかなあ、悩むのう。

★先月イラストを描くなんていっちゃったけど、やっぱりひとりでも多くの人を採用させてあげたいので、やめました（ヒマがなかっただけ～）。９月号でカミーユって名前を「女の子に～」と書いてしまった大バカ野郎。みなさん、「男の子には～」に直しておきましょう。それと廣まさきさん、まちがえてしまってごめんなさい。とりあえず来月は「最強の娘コンテスト」の発表をしようかと思っている。はたしてレベル29を越える娘が送られてくるかな？（すでにいるというウワサが……）

◆こ～んなにレベルの高い作品が送られてきて、盛り上がるとは思わなかったイラストコーナー。プリパロ（プリメのパロディの略）を新設したし、これからもどんどん応募してくれ。気になる競争率は今月で約３倍。徐々に高くなってきているけど、まだそれほどでもないでしょ。そこでこのレベルの高さを失わないうちに……、

▷イラストコンテスト！

を行うことにした。プリメに登場するキャラなら何でもOK。とにかくうまければ良い、ということにする。アイデア勝負だろうと、爆笑するようなものでも、選考の対象になるヨ、う・ま・け・れ・ば。大賞にはCDにテレカにディスクケースの３点セット、優秀者にも賞品を用意している。みんなから投票をしてもらうことになるんで、１月号で掲載し、３月号で発表する予定。さあて、どんな力作が来るか楽しみでちゅ。投票してくれた人にも何かプレゼントするよ。締切りは11月２日必着。子育て自慢とご意見・ご感想はひきつづき募集中です。宛て先は以下のところまで。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「プリメ倶楽部」係

ゲーム十字軍

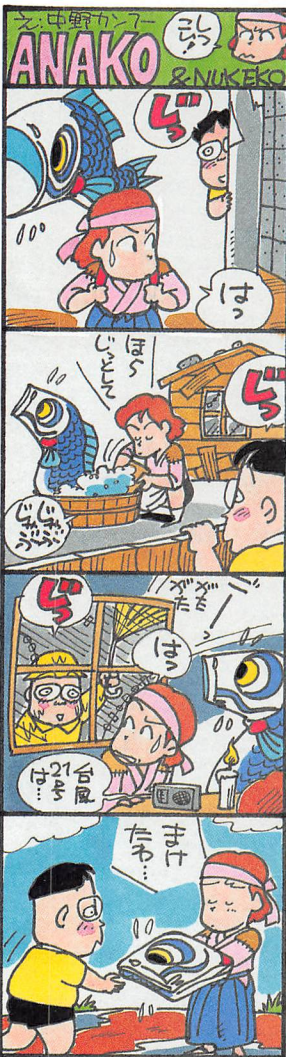
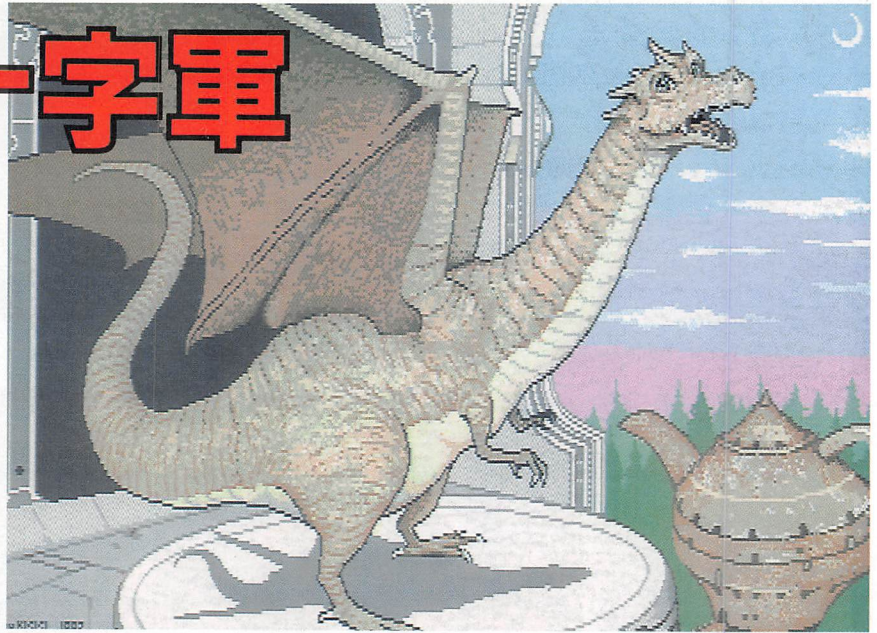
今月のプレゼント

今月はゲームプレゼントなし。テレカは美容室アトベ、HI-Br.、扇山真也、山中善清。通り抜けの賞金は、オレは赤きサイクロン、駒井宏、沙輝におくられる。

CONTENTS

★付録ディスクでは右のトビラCGが見られる。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

千葉県・扇山真也

ゲームのぞき穴

キャンペーン版大戦略II

キャンペーン中に生産タイプを変えるワザ！

まず、システムディスクにオリジナルの生産タイプを作り、その生産タイプでキャンペーンゲームをはじめる。

マップをクリアするまえに、その生産タイプの内容を変更しておく。すると、そのマップでは生産できる兵器の種類は変わらないが、つぎのマップからは変更した生産タイプの兵器が生産できるようになる。また、以前からあるユニットも再配置できる。空母などが必要になったが、生産タイプに入れ忘れたときなどは便利。

（宮城県／美容室アトベ・？歳）

☆これは一見、便利な技だが、変更まえの生産タイプのときに生産したユニットのマップキャラがバグって全部別のユニットになってしまい、非常に見づらいという重大な欠点がある。

1 はじめの生産タイプ。これでとりあえずマップ1を戦うのだ

2 途中でゲームを中断して生産タイプを変更することがかんじん

3 そしてマップ1をクリアする直前でセーブしておくと便利

4 マップ2では変更したユニットを生産できる。うれしい！

5 いろんなユニットがあって部隊表がにぎやかだ。楽しみ楽しみ

6 でも、グラフィックは一部変になってしまう。これがちょっと悲しい

ぷよぷよ

黄土色のぷよぷよが、カーバンクルになる!!

タイトル画面のときに［に］を押しながらスペースキーを押せば、ぷよぷよが人間の形になります。また、同じ方法で［か］を押しながらスペースキーを押すと、黄土色のぷよぷよがカーバンクルになります。ちなみに元に戻すにはリセットしましょう（笑）。

（京都府／HI-Br.・？歳）

☆これは気持ち悪いぞ！

⬆カーバンクルがくっつくと……気持ち悪いのだ

通り抜けできます

ゲームをプレイしていて、どうしてもわからなくなったら質問の内容をわかりやすく書いてQ係へ。掲載された質問に答えられるという人はハガキに黒ペンなど（えんぴつは不可）ではっきり書いてA係まで。答えの採用者には掲載号発売日の2～3か月後に賞金が支払われる。

ハイドライド

Q ずいぶん長いこと困っています。2匹の妖精と黄色と水色の宝石は見つかりましたが、3匹目の妖精と3つ目の宝石がどうにも見つからないのです。不死の薬も見つからないし、ドラゴンは殺せないし……。また、動く岩は何か意味があるのでしょうか？

☆ちょうど10月号でハイドライドが収録されたばかりなので、編集部のアドバイス付きだ。

A 北海道・オレは赤きサイクロン

「ハイドライド」の通り抜け　あまりに昔のことなので違ってたら御容赦!!
1. 3人目の妖精…みんなここで迷うんですよね、僕はそうでもなかったけど。じゃあ答えです。ウィザードのファイヤーボールをディフェンドの状態で数発（具体的な数は確めて下さい）くらってから倒すと手に入れることができます。（ヒント 10の約数）
2. 3つめの宝石…城の3つめの部屋（最後の行き止まりの部屋）の墓石（十字架）を下からつついて下さい。
3. 不死の薬…バラリスの城のある島の周りの川（?）の中にあります。（正しくはウォータードラゴンです）
4. ドラゴンの倒し方…ドラゴンの下にもぐりこんで（実はこれが難しいが、ドラゴンが右に抜けたら行けます）下からATTACK!（数発くらっても大丈夫）
5. 動く岩…川の中に入るためのカギです。（動く木もあったはずです）たぶん……（なんせ7年くらい前だからなあ）
えーついでにバラリスの倒し方ものせてしまいましょう。バラリスは上下左右にファイヤーボールを出します。したがって、自分の半キャラをバラリスにあてて、ディフェンドの状態でダメージを与えます。あと1ダメージで死ぬときにATTACKにきりかえてわざと死んで、不死の薬で生きかえって（すぐに）ATTACKすればエンディングです。

A 埼玉県・駒井宏

9月号通り抜け（ハイドライド）その1
質問に対する順序は 3匹目の妖精→ドラゴンの倒し方→不死の薬→三つ目の宝石の順になります。
まず図1のⒶから水路へ入りⒷへ上陸します。そこにはWIZARDが2匹いるので その炎を5回受けてから倒すと3匹目の妖精を救えます。するとⒸへワープするのでドラゴンを倒します。（この時休みながら倒すとかんたん）倒すと不死の薬が手に入る。次いで城へ入り、最深部（図2）の十字架を攻撃します。外へ出ると水路の水が干れているので、Ⓓの所にある宝箱が見えるはず。その中に3つ目の宝石があります。
あとは城へもどり広間でバラリスと決戦!!

ワンポイントアドバイス

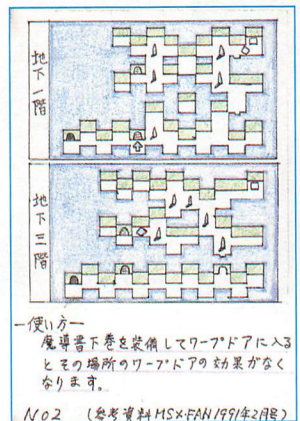
『ハイドライド』の通り抜けできますA係あてに送られてきたハガキで、いちばん多かったのがファミコン版ハイドライドの答えだったんだよね（あれはハイドライドスペシャルだったっけ）。パソコン版とファミコン版との大きなちがいは、パソコン版はマジックが使えない。今回は、このマジックを使った答えが多かったぞ。みんなファミコンユーザーだったんだなぁ。あと、今回採用しているハガキもちょっとちがっているのでつけたし。動く岩はまったく関係ないし、不死の薬はドラゴンを倒し、水を抜いてから水路を歩いていると見つかるんだよん。

サークII

Q 結晶の谷でつまっています。ワープドアからでられません。本屋で見つけた攻略本によると、地下2階の宝箱に魔導書下巻が入っていて、それを見つけるとワープドアが抜けられると書いてありましたが、宝箱ははじめからからっぽでした。

A 兵庫県・沙輝

――サークIIの答え――
魔導書下巻は地下3階にあります。
行き方は下の通りです。
―行き方―
青銅のカギがあれば昇降機が使えるのですぐですが、ない場合は地下1階のマップの下の方の階段（矢印のついてる方）をのぼって地上1階のワープドアに入ると地下3階の◇印の所に出るので あとはマップ右上（□印の所）にある道具箱の所までいけば魔導書下巻が手に入ります。
※地下1階の□印の所には青銅のカギがあります。
――使い方とマップはNo2です――
No1

―使い方―
魔導書下巻を装備してワープドアに入るとその場所のワープドアの効果がなくなります。
No2（参考資料MSX・FAN1991年2月号）

マップの左下にあるエレベーターを使って地下3階へ行くのは超かんたんだ

結晶の谷のフィナーレを飾るのは西天王・氷のフィールだ

教えてください

Q 『太陽の神殿』でカスティーリョの地下で池の水を抜いたあと、いけにえの池の奥まで行って大小のつぼのある部屋から出られなくなりました。カスティーリョがあやしいとは思うのですが……。持ち物は、銀の玉、金の台座（おいてある）、片目のマスク、赤・青の球、方位磁石、銀の鍵、ライター、金の鏡、銀の香炉（香をたいて壁画を見た）、石のハンドル、石の歯止め、青いブロックです。
（広島県／枡岡淳・？歳）

Q 『アークス』で水の精霊が見つかりません。たぶん、ユリアンドルのどこかにいると思うのですが、どこにもいません（ダンジョンも調査済み）。ほかの3人の精霊には会っています。そのあとどうするのでしょうか。
（青森県／坂本真一・16歳）

Q けっこう古いゲームで最近やりはじめたんですが『ウィングマンスペシャル』のシーン1のナースを倒して、シーン2に行ったのですが、それから何をすればいいのかわかりません。持ち物は、ハンマー、洗面器、スリッパ、バケツ、水、魚、ライター、タオル、灰皿、鏡、写真、ガムです。どうしたらいいのでしょうか？
（埼玉県／まる・14歳）

新コーナータイトル未定

涙、あふれて…… 91年6月号の「FAN CLIP」でも取り上げられていた、某パソコンショップに久しぶりに行ってみた。MSXの棚にはけっこうソフトがあったが、そのなかでぼくの目をひいたのは、パッケージが色あせていた『維新の嵐』と『フレイ』だった。それだけでも十分かわいそうだが、それぞれのとなりに、パッケージの色あせていない同名ソフトがあったのが、一層不憫（ふびん）でならなかった。P.S. がんばれ竜馬、フレイ……。（宮城県／かっとばせ！ 進藤!!・14歳）

つぎは自分でシミュレーションゲームを作っちゃおう！→

新コーナー タイトル未定

オレにも読ませろ　今月のおはがきで出てきた、難しいと思われる漢字の読み方を書いていくぞ。立花道雪（たちばな・どうせつ）、山県昌景（やまがた・まさかげ）、本多忠勝（ほんだ・ただかつ）、吉川元春（きっかわ・もとはる）、鈴木重秀（すずき・しげひで）長野業正（ながの・なりまさ）立花宗茂（たちばな・むねしげ）

歴史の散歩道
三国志

自作SLGのススメ

満足できるSLGに出会えないとおなげきの諸君！　それなら、自分たちで作ろうじゃないか。

自作SLG制作プロジェクト発動！

当コーナーのコラム「オレにもいわせろ」の連載がはじまってはやくもまる1年になるが、そのなかで歴史SLGに対するさまざまな不満・要望・意見などを取り上げてきた。

毎月毎月送られてくるカンカンガクガクのハガキをチェックしている担当ファジー鈴木は、読者のみんなのSLGに対する熱意というか愛情というか、とにかく並々ならぬパワーを感じるにつれ、このエネルギーをムダにしたくない、このままでは終わらせたくない、と思うようになった。

そこで、しばらく（5分くらい）思案したあげく、1つの答えを導きだした。自分たちの手でオリジナルの歴史SLGを作ってしまってはどうかと。

しかし、コンピュータソフトの開発となると各ソフトハウスの例を見るまでもなく、莫大な時間・費用・人的資源がかかり、そうかんたんにはいかない。編集部としても、あくまでも雑誌を作るのが仕事なので、畑ちがいの作業に本腰をいれるのは難しい。では、いったいどうすればいいのだろうか？

そこで、またまたファジーは考えた（2分くらい）。ウチは出版社だから、雑誌とかムックとか、紙メディアには強い。紙でできることといえば……そうだ、ボードSLGがあるじゃないか（思考時間計10分）。

というわけで、長い前フリだったが、ここにボードSLG制作プロジェクト「自作SLGのススメ」がスタートする運びとなったのである。

さて、ボードSLGといえば、ルールが複雑でおぼえることが多く、長時間にわたるプレイは大変と相場が決まっている。これでは、せっかくゲームを作っても限られた人しかプレイできないのではツマラナイ。そこで今回は、比較的ルールがかんたんで親しみやすく、短時間で勝負がつき、かつ持ち運びにすぐれている、ボードSLGの新ジャンル、カード型SLGを作ることにする。とはいってもSLGの魅力である戦略・駆け引きの妙というエッセンスは損なわないようにしなければならない。いつでも、どこでも、誰とでもプレイでき、それでいて奥が深い、いわばトランプやウノみたいなSLGを目指そうというわけだ。なお、題材についてだが、読者にいちばん人気のある三国志の世界をゲーム化することにしよう。そして、でき上がったゲームシステム・ルールおよびプレイアイテム一式は本誌上で発表する。商品化、ということもあるかもしれない。参考までに光栄のカードSLGを下に紹介しておく。興味ある人はプレイしてみてくれ。

というわけで、ゲームシステムに関するアイデアであれば、どんなちいさなことでもいいので、歴史の散歩道「自作SLGのススメ・ゲームデザイン」係まで応募してきてほしい。協力してくれた人には素敵なプレゼントも考えているぞ。

みんなで力をあわせてオモシロイSLGを作っていこう！

↑光栄カードゲーム第1弾。わかりやすいシステムながらも戦国時代の魅力を表現している（2800円）

↑三國志III。ゲームシステムは武将風雲録とほぼ同じ。みんなでこれを超えるものを作ろう！（3300円）

↑ロイヤルブラッド。原作とは違い、宝石を集めるのが目的。ちょっとSLGとはちがうかな？（2800円）

↑オリジナルカードゲーム。光栄社内の評判ではコレがいちばんおもしろいとか（2800円）

↑最新作、元朝秘史。まだ見てないのでわからないが、うまくゲーム化していることだろう（2800円）

今月のおはがき～オレにもいわせろ～

■能力値について

なんで17そこらのガキで90なんて値がつくのだろう。また、年とっても90なんてやつもいるし。17歳～75歳ぐらいまで生きてて、ずっとパラメータが変わらないのはどうして？　例えば20歳で100m10秒台で走っていたとしても、60歳をこえて走れるとは思えない。能力値には、年齢も考慮に入れるべきだと思う。

（岡山県・森上渉クン）

■読者の選んだ勇将ベスト10

1　上杉謙信
2　真田幸村
3　立花道雪
4　本多忠勝
5　山県昌景
6　島津義弘
7　吉川元春
8　鈴木重秀
9　長野業正
10　立花宗茂

☆9月号「勇将は誰だ？」で募集した、読者からのハガキで作成したベスト10ランキング。さすがに名だたる武将ぞろい。しかも、猪突猛進の猛将ではなく、統率に優れた戦術家が上位を占めてるなあ。ちなみに武田信玄は11位だった。イラストは、今月はスペースの都合上ちょっと少なくて7枚。注目はいきなりトップを飾った大型新人ぽんてお・ピラと。今後が楽しみ。しかし毎月毎月、これでもかというように絵の上手な新鋭が出現してくるけど、そんなにいったいどこに潜んでいるんだ!?

←京都府・ぽんてお・ピラとクン。ウマイ！　美人（？）の孔明だなあ。でも、ペンネームが意味不明だぞ

ゲームデザインのポイントは？

さて、ゲームの仕様について。プレイ人数は2～6人程度。1プレイは1～2時間ぐらいで終了するようにしたい。

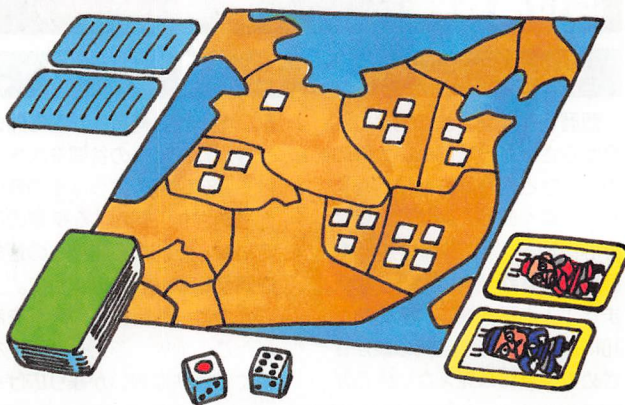
使用するアイテムとしては、カード(武将カード・イベントカード・計略カードなど)60～100枚のほかに、全国マップ1枚、6面ダイス2～4個・ユニット(マーカーやカウンタとして)30～50個といったところか。もちろん、もっと別なものを使ってもかまわないが、なるべくすくないほうが好ましい。

そして、デザインのポイントだが、1にも2にもわかりやすいシステムにすること。歴史SLGに対して特別な知識のない人でも問題なくプレイできるようにしたい。あまりマニアックなものはダメ。

また、運と実力のバランスをとることも大事。基本的には戦略の妙によって勝負が決まるようにするが、それだけではツマラナイので、初心者でも勝てるように偶然性も加味したい。いわば、麻雀並のバランス(実力：運＝7：3)が望ましい。

そして、三国志という題材を生かすこと。武将カードはいくつかの能力パラメータでそれぞれの個性を表現したり、イベントカードは史実をもとにして雰囲気を盛り上げるなど、ファンへの心配りを忘れてはいけない。

以上の点に注意して、みんなの自由な発想でゲームデザインにとりくんでみてくれ。大まかなシステムだけで細部まできっちり決めてなくてもかまわないし、ゲーム全体でなく部分的なルールでもかまわない。とにかく、思いついたことなら何でも送ってきてほしい。

もちろん、ファジーにもゲームシステムの腹案はあるのだが、自主性を尊重したいので今月はあえて載せないでおく。来月号で公表するので、次回からは実際にシステムについて考えていくことにしよう。

↑三国志カードSLG完成予想イメージイラスト。こうしてみると、結構かさばってしまうかな。なるべくダウンサイジングでいきたいんだけどね。ちなみに予価3000円(？)

アイデア大募集

いきなりゲームシステムを作れといわれても、いったいどうやって手をつければいいかわからない人もいることだろう。そこで、ゲームシステムの核となる要素について説明を加えておく。

まず、もっとも重要なのは戦闘のシステム。SLGというのは戦闘システムのできの良し悪しでゲームのオモシロさが決まってしまうほど。武将カード＋兵力ユニットを場に出して、カードないしダイスによって勝負をつけるというのが一般的なところだろう。それだけでは味気ないので、計略や一騎討ちなどのルールも加えたい。

そして内政だが、これはあくまでも失われた兵力の補充が主眼で、コンピュータSLGのように国力アップしてどうこうというわけにはいかない。ボードSLGにおいては、数値(能力・国力など)の変化を表現するのは限りなくむずかしいのだ。もちろん知将型武将がいると有利になるようにする。

また、武将の登用・引き抜きのシステムもきっちり決めておかないとファンは納得しない。

ほかにも、イベントカードでゲームにアクセントを加えるのも忘れてはいけない。いかに多彩なイベント(史実を元にしたものが望ましい)を用意するかがポイントとなる。

というわけでゲームのアイデアを募集するぞ。ゲームの題材は三国志、しめ切りはとくにもうけないのでじっくり考えてほしい。

まとめ

ファジーがはじめてボードSLGに触れたのは高校生のとき。当時はまだカードSLGはなく、コンピュータSLGもやっと初代・三国志が発売された頃で、現在のように完全に市民権を得ていたわけではなく、一般にSLGといえばボードSLGのことを指していた。確かに、相手を探すのも大変だし(ある程度実力のある相手じゃないとツマラナイ)、1プレイにえらく時間がかかるし、実際、あまり回数はこなせなかった。

でも、ボードSLGってのは人間が相手だからコンピュータの画一的な思考とは違い、臨機応変に対処しなくてはならない。智と智のぶつかりあいで、純粋に戦略・戦術の妙を味わうことができる。

それに対して、コンピュータSLGは結局のところ、アルゴリズムのアラを見つけてしまえば絶対負けないからなあ。

だから、SLGのプロを自称するなら、少なくても戦術級ボードSLGを極めてからでも遅くはないと思うよ。

余談になるけど、ファジーはもともと、ちいさい頃からカードゲーム(トランプ・花札など)やボードゲーム(人生ゲームなどの類)・テーブルゲーム(将棋・チェスなど)が好きで、研究を重ねてオリジナルのゲームシステムをデザインするのに熱中してた時期もあったくらい。その経験が今こんなところで役に立つんだから人生は不思議なものだよね。

↑大阪府・赤坂和俊クン。曹操・劉備の会談の際の名場面。よく雰囲気がでていて秀逸

↑埼玉県・慎之助クン。カッコイイ！　境界線をぼかす彩色法は編集部内で賛否両論

↑神奈川県・RIEクン。彩色の微妙さ・妖しさ(？)が好き。書き文字もマル

↑佐賀県・由紀龍クン。お、さっそくこのネタで来たな。にぎやかなところがいいね

↑東京都・稲泉知クン。編集部大ウケ！　82斤ていうのと7色のヒゲがいいなあ

↑大阪府・麗亜クン。8耐マルチではどうも。次は一騎討ちのシーンなんかいいな

新コーナー タイトル未定

オレのポイント教えろ　今月採用の人のポイントを紹介。トップを走る稲泉知は今月もポイントを伸ばして計12ポイント、独走体制に入った。ささやのお気に入り、麗亜が5ポイント。人気急上昇、赤坂和俊が4ポイント。慎之助・RIE・由紀龍が3ポイント。そして渉・ぽんてお・ピラとが1ポイントとなっている。群雄割拠の地盤が少しずつ様変わりしつつある今、イラスト界にも新時代到来か？　3ポイントで書籍、5ポイントでゲームをプレゼント。

つぎは8耐マルチ～大阪夏の陣～→

新コーナー タイトル未定

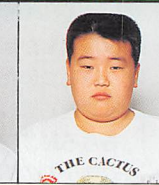
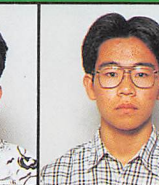
イラストを描くのが得意な人へ　こんにちは。わたしは都桃と申します。わたしはイラストを描くのが好きで、よくオレにもいわせろ！に投稿したりするのですが、色ぬりがどーしても苦手なのです。だれか絵の得意な人で文通して都桃に色のぬり方などを教えてくれる人は連絡くださいっ！　よろしくお願いします。(〒237 神奈川県横須賀市追浜本町2−29 市営1−502 長谷川智美 P.N.都桃・15歳)☆ふっふっふ、これを読んだ男性読者の80％がハガキや切手を買いに走りだしていく姿が目に浮かぶようだ。都桃、キミはひょっとすると大きなあやまちを犯しているのかもしれないぞ。だったら掲載するなって、いやごもっとも。

読者対抗マルチプレイ 武将風雲録 第2回8耐マルチ〜大阪夏の陣〜

徳川家康VS.豊臣秀頼。その後280年の時を経て、大阪の陣の熱き戦いが蘇る

第2回大会、いよいよ開幕

西暦1992年夏。まだ完全に眠りからさめきっていない大阪の街に、ひときわ鮮やかに若き男たちの姿が映る。いずれも瞳は野心に輝き、顔立ちには強靭な意志の強さが現れている。1人、また1人と影を増し、その数が16に達したとき、空気の波がさざめき、目には見えない火花が飛び散った。何者かが口を開きかけたが、ビルの谷間を吹き抜ける獣の咆哮のような風の音にかき消され、深遠なる寂寥の彼方に滅した。まるで彼らの運命を暗示しているかのように。

かつて、豊臣秀吉が天下を制したこの地で、ふたたび天下をめぐる熾烈な戦いが繰り広げられようとしていた……。

というわけで、去る8月9日、大阪日本橋J&Pテクノランドにおいて、「第2回8時間耐久マルチプレイ〜大阪夏の陣〜(主催MSX・FAN編集部、協賛光栄、協力J&Pテクノランド、パナソニック)」が開催された。

いよいよ今回から実際の大会の模様をレポートしていく。まずは、今回参加してくれた8チーム16人を紹介しよう。

なかでも注目は、京都の松村智和・憲和クン。兄弟での参加は大会史上(といっても2回だけだが)はじめて。血は水よりも濃いというが、絶妙のチームワークでどこまでがんばるか。

参加者一覧

戦士つどえり！〜開会式〜

朝9時30分。秋葉原と並び称される日本橋の電気街も人影はほとんど見えない。

そんななかにあって、テクノランド前だけは、大会参加者および観覧希望者によって埋めつくされ、不条理な列を成していた。不思議に思った通行人が、いったい何があるのかたずねてきたくらいである。

出欠確認のあと、まずはパートナー決定。各人思い思いにこれからともに戦う仲間を選んだ。そして、運命の大名選択。今回はドラフト制で行われた。有力大名には指名が集中するものと見られ、競合覚悟で強力な大名を選ぶか、安全に中堅大名を選ぶか。各チームそれぞれの思惑を胸に投票用紙に記入する。結果は斎藤こそ4チーム競合したが、有力大名の織田・浅井が単独指名。各チームとも意外に深読みしすぎたというところか。

いよいよ10時。開店と同時に店内になだれこみ、大会会場の5F特別室へ。15m四方ほどの部屋はギャラリーも含めるとほぼいっぱいになってしまった。はやくも熱気につつまれる！

参加者を代表して、塙敬文クンが力強く選手宣誓を行い、10時15分、光栄・大鹿さんの鬨の声を合図に、8時間もの長きにわたる戦いの幕が開いたのである。

↑ぞくぞくと集まる参加者たち(店の都合上、開店時間まで会場に入れなかった)。闘志を胸に秘め、戦士たちは何を思うのか

↑運命を分ける大名選択ドラフト。1巡目から競合が相次ぎ、3巡目になってようやく全チームが決定した

↑今回はギャラリーもいて会場はとてもにぎやか(すぎて店から苦情がくるほど)。参加者と一緒になって盛り上がったのだ

↑歴史の散歩道でおなじみ麗亜クンの姿も！(イラスト・ちづかの弟クン)

ゲームスタート！ が、しかし!?

プレイ開始後の1551年3月、いきなり浅井が動いた。山城・足利を攻めて国を奪う。これによって、はやくも朝廷掌握大名となり、3か月ごとに他大名への命令が可能となった。

翌4月、周囲をプレイヤー国に囲まれ出口のない斎藤は朝倉と共同して、手薄になった浅井領・近江に攻めこむ。はやくもプレイヤー同士の戦いが勃発！浅井軍、劣勢ながらもなんとか持ちこたえ、長期戦となる。

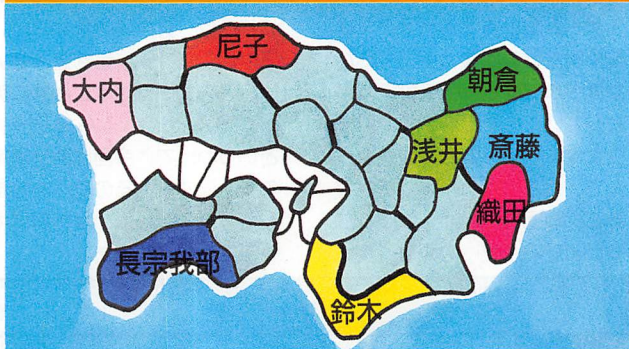
また、負けじと長宗我部が阿波を、尼子が石見を落とす。「負けへんで〜」

そして、朝倉も丹後に侵攻するが、作戦ミスから本陣を奪われて無念の退却。会場からは嘲笑が沸き起こる。「間抜けや〜」さすがに各チームとも、第1回大会のリプレイで、8時間あっても思ったよりゲームが進まないということを熟知しているからか、序盤より積極的に動きを見せる。

5月、尼子はせっかくとった石見を捨てる。入れかわりに大内が国をとった。

ところがここでハプニング。なんと、MSXが暴走して、リセットをしなければならなくなってしまったのである。時に11時30分、ソフトを替えて泣く泣くやり直し。

さらに、12時20分、今度はソフトが飛んでしまい、まったく反応がなくなってまたもやリセット。このときはセーブしようとしてこんな状態になってしまった。念のため機械を替えてみたものの、結局、2時間半が無用に過ぎ去ってしまったのである。「あ〜あ、これで8耐マルチが5耐マルチになってしもたわ」(参加者の1人)。以下次号。

ゲームスタート時（1551年3月）の状況

1551年4月

1551年5月

⬆浅井軍、みごとなスタートダッシュ！……でもゲームが飛んじゃってすべてオジャン

光栄 大鹿さん、お疲れサマです

今回の大会の協賛者・光栄からは営業・コンシューマ担当の大鹿さんがやってきてくれた。

会場の一角ではPC−9801で光栄の新作デモが走っていて、ギャラリーに一般開放された。そのため、大会そっちのけでゲームに熱中するギャラリーも。

また、11時と2時の2回、新作発表のステージを行い、最新情報や気になる光栄の今後の動向を語ってくれた。

⬆会場の意地悪なツッコミもさらりと受け流し、鋭い質問にも熱心に答えてくれました。「光栄はこれからもやります！」

J&P お世話になりました

J&Pテクノランドには大変お世話になってしまいました。

会場および機材を提供していただいた上、セッティングや後かたづけまで手伝っていただき、編集部スタッフ一同感謝・感激の嵐。笠川さんをはじめスタッフの皆さん、どうもありがとうございます。というわけなので、大阪近郊のみんな、パソコン関連商品を買うならぜひ、J&Pテクノランドで買ってあげてくださいませ！

⬆会場となった特別ショールーム。ふだんはパソコン教室などのイベントに使われているとのこと

みんな仲良くマルチプレイ

●島津がつき　毛利がこねし　天下餅　座りしままに　食うは武田

私が友人たちと3人で武将風雲録のマルチプレイをして、武田担当の私は友人2人が激戦を展開しているなか、着々と兵力を蓄え、両者の軍がボロボロになったところを見計らって一気に攻めこみ、天下統一に成功。でも、全部で30時間はかかったなあ。

（鳥取県・山中善清クン）

●私もマルチプレイ愛好家として友人などと楽しく遊んでいますが、いかんせん見知った人たちだとマンネリでおもしろくありません。そこで、このコーナーでプレイヤー募集をおこなってほしいのです。特に見学英寅君とはぜひ1度手合わせしたいと思ってます。

（千葉県・若梅剛クン）

☆おっと、第1回優勝者からイベント優勝者への挑戦状！

それにしても、ここでプレイヤー募集とは、グッドアイデア。よし、じゃあこのスペースを貸すから、広く全国からプレイヤーを募ることにしよう。

マルチプレイ自主コンベンションを行ってる人または参加したいと思っている人は、住所・氏名・連絡先他なるべく詳しいプロフィールを明記して、読者対抗マルチプレイ「求ム！　プレイヤー」係まで送ってくれ。

業務連絡

とりあえずは第2回大会も終了し、大会スタッフのF、ちえ熱およびファジーもほっと一息。地元での開催とは違い、強行日程のなかでの遠征だったので(それだけじゃないというウワサもあるが)、ちょっと大変だったけどね。

なかでもイチバン困ったのがプレイ中2回もゲームが飛んで、やり直しとなり、8耐マルチが結果的に5耐マルチになってしまったこと。いたし方ないとはいえ、参加者のみんなには申し訳ないと思う。

それにしても関西のみんなは元気(すぎるというウワサも)で、ノリがよかったなあ。ファジーも司会をしてててパワーに圧倒される思いだったぞ。

さて、ギャラリーとして大会にきてくれた奈良の三冠王クンから大会ドキュメントレポートが送られてきた。ほめてつかわすので、今後も投稿に励んでくれ。

なお、また例によって、第2回参加者およびギャラリーからの大会および記事についての意見・感想を待っている。今後に役立てたいので、ぜひとも協力してほしい。

また当然のことながら、第2回が終わったということは第3回のプロジェクトがスタートしたということである。第3回に対する、意見・要望があれば、どんどん送ってもらいたい。

新コーナータイトル未定

8耐クイズパート2　今回も例によって、読者にクイズを出題するぞ。Q1 優勝チームは？　Q2 ゲーム終了時、コンピュータ統治国の国数は？　この2つを予想してくれ。ハガキに答えを書いて、「8耐クイズpart2」係まで、どんどん送ってほしい。正解者には素敵なプレゼントを用意しているぞ！　11月9日必着。

つぎは桃色ならぬバラ色図鑑➔

今月のお題は「に」でした。●ニコニコと 明るい未来を 築くため 一家に一台 エムエスエックス(静岡県/えびちん・29歳)●仁王立ち ささやの逆襲 返り討ち ショックのささや もうだめでちゅう(兵庫県/松下英敏・15歳)☆ささやって……人気者だなぁ。●にわとりの 声で目覚める テストの日 徹夜に失敗 どうしましょ……(埼玉県/Y・K・18歳)☆ちなみに最後の句の「どうしましょ」はムラヤマの口ぐせだったりもする。 大きな声ではいえないが、彼は女の子より男の子のほうが好きらしい。というわけで1月号は「え」ではじまる和歌を送ってくれ。 イラスト・山中善清

桃色図鑑 禁断の小部屋 美少年の系譜(けいふ)

今月はガラっと変えて美少年特集。MSXのゲームには数多くの美少年が登場しているのに、取り上げない手はない。本邦初公開！

ゲームの世界のキャラクタは美少女だけではない！ キミたちは今までに数々の美少年に出会っていたはずだ。ついつい美少女キャラの可愛さに目がくらんで、気がつかなかっただけである。今回は、何か1つ忘れちゃいませんか？ の裏街道まっしぐら♡ 美少年特集なのだ。美少年ファンよ、目を覚ませ！ MSXのゲームにはこんなに美形がそろっているんだぞー！ というわけで、今回は美少年特集第1弾でもあるので、おおまかだけど、ゲームの世界別にキャラを分析してみた。

➲現代的美少年代表「狂った果実」の狩野哲。横顔にほれぼれ……

世界観別代表的美少年像

中性的 ↔ 男性的

幻想的

この世界は美少年だらけ。中性的な、女か男か区別がつかないほど美しくて細身なキャラが現れるのも大きな特徴だ。男なのにさらさら髪のロングヘアーでもまったく違和感がないから不思議。

ブライ(上巻)

ダニエル
⬆主役ではないのが惜しいくらいの男らしさ。ゲーム序盤に登場

リー・シャノン
⬆これこそ女顔的美形の最高峰。荒木キャラの耽美派(たんびは)

サーク II

ハスラム
⬆冷たそうな目付きに金髪。星矢にもこの手のキャラがいたっけ

ラトク
⬆主役に多い熱血型美少年の顔。なぜかシュラトを思いださせる

超未来的

幻想(ファンタジー)的世界のキャラとの大きな違いは、いちおう男は男に見えるという、現実に近いタイプ。シミュレーションゲームで男心をくすぐるのは、このタイプと歴史的英雄らしい。

幻影都市

北天シュメル
⬆上品そうなヤワな顔。女心をくすぐる顔だちのよい例

天人
⬆キツそうな目がたまらん、という人におすすめのキャラがこの人

銀河英雄伝説 II

ラインハルト
⬆今さら何の説明も必要ないかもしれないくらい有名な美少年

キルヒアイス
⬆ちょっと弱々しそうに見えるところが母性本能をくすぐるらしい

現代的

いちばん身近な世界の美少年はおぼっちゃんか、それともヤンキーか、はたまたスポーツ少年になってしまう。少女マンガでも喜ばれる人たちだけど、現実にモデルが存在しているかどうかは不明。

デッド・オブ・ザ・ブレイン

コール
⬆もっともヤンキーな顔だちなのだが、まじめな好青年らしい

龍の花園

本城隆一
⬆よくある少女マンガから抜き出たような典型的美少年

古典的

この辺の人たちは美少年とはいいがたいタイプなのだが、英雄として、いろいろと美化されてもいる世界であり、重要ポイントである。潔さ、男らしさを追求する意味では、いちばん軍配が上がる。

信長の野望

織田信長
⬆最後まで蘭丸とくらべていて悩んだ。硬派的な顔立ちにマル

三國志 II

曹操
⬆1人を選ぶには難しいほど有名人が多いが、マニアならこの人

複雑きわまりない現代社会での愛のカタチの1つ!?

複雑な愛の1コマ。下の写真の乱馬(左)のように、実際は男でも、ある条件で女になるとこんなにも愛されてしまう。女になった乱馬に迫る九能帯刀(右)もなかなかの美少年。

男女ともに認める究極の美形

『ブライ』の幻左京こそが究極の美少年(美青年?)なのだ。編集部のムラヤマによると「すごくキレイだけど冷たそうだから押し倒そうとは思わないけど、好き♡(なんじゃそりゃ?)」だそうだ。彼の燃える下心をかい間見た気がする。このキャラを描いた人はアニメ「聖闘士星矢」で有名な荒木伸吾&姫野美智さん。

美少年アンケートに答えてプレゼントをもらおう!

Q1. MSXのゲームに登場した美少年を3人選んで順位をつけてください。ゲーム名とキャラクタの名前も忘れずに。

Q2. Q1で答えた3人のキャラクタを選んだ理由を教えてください。3人それぞれの理由と、全体の傾向を分析してみてください。

Q3. マンガのなかで美少年だと思うキャラクタはだれですか。タイトルと作者、選んだ理由も含めて、3位まで教えてください。

Q4. ビデオ(アニメも含む)のなかではどうですか。Q3と同じ要領で、3位まで教えてください。

美少年特集第2弾を予定中なので、ハガキにアンケートの答えを書いて、ゲーム十字軍「美少年」係まで。アンケートに答えてくれた人のなかから3名様に、東映ビデオのご厚意でいただいた聖闘士星矢のポスターをプレゼントする。しめきりは11月9日必着。

アニメに見られる闘う美少年像

下巻の発売で話題再燃の『ブライ』。あのゲームの魅力はなんといっても、登場キャラクタの美しさに限るよね。そのデザインを担当した人こそ荒木伸吾&姫野美智の名コンビだ。彼らはもともとアニメ界で古くから活躍していた人たちで、代表作はもちろん『聖闘士星矢』に間違いない。女神アテナにつかえる5人の少年の闘いを描いた、車田正美原作のこのアニメは驚異的大ヒットを飛ばした。この作品が画期的だったのは、主人公を含めた登場人物が敵も味方もみんな美少年だということ。そのため女性ファンの反響はものすごく、闘いのなかで血まみれになりながら友情をはぐくむ美少年たちを誰もが愛した。原作よりアニメのほうが美形だったのもよかったのかも。今回紹介するのは、その劇場用長編版。原作にはないオリジナルストーリー……というと、いい加減な内容の作品が多いがこれは別。すべての魅力をおさめたこの世界の集大成的な作品で、完成度も高い。公開時の映画館には女子高生の、スクリーンに投げかけられる黄色い声援が場内にこだまして、小学生をおびえさせた。

←劇場版聖闘士星矢のなかでも最高のできだったのがこれ。『真紅の少年伝説』(発売・東映・1万2800円)

キミの潜在意識の奥にひそむ理想の兄さん像とは!!

YES→(緑) NO→(赤)

YESかNOでわかるキミの理想の兄貴像!! 裏返せば他人に求めることでキミ自身のことも見えるのだ。

- START キミは男だ
- 歴史的英雄に心ひかれる
- ストIIの春麗の太モモより本田の太鼓腹の方が魅力的
- しっと深いほう
- 霊の存在を信じる
- ズバリ/キミは毛深い
- 男は頭脳よりもパワーだ
- 鏡の前にくるとついポーズをとってしまう
- 生まれ変わるなら絶対おんな
- けっこう家庭的なほう
- 幕末といえば新撰組だ
- モテるほう
- ブルワーカーを持っている
- よく見るTV番組はスポーツ関係
- 愛の告白をしたことがない
- 熱帯魚を飼っている
- 2次元キャラの心の恋人がいる
- 自分には10人の敵がいる
- 兄キというひびきが好き
- 好きな先輩(同性)がいるけどあやしい気持ちではない
- ときどき周りがバカに見えることがある
- サザエさん一家では波平が好き
- 何であろうと最後に勝った者が正義だ
- もし「プリンスメーカー」というゲームがあったらりっぱな男に育てる自信がある
- 体育会系と聞くとゾクゾクする
- 「根性」という言葉が好き
- そんな自分が好き
- ババはセクシーダイナマイツだ
- 10月号のファンダムは「DELVIN-DUS」が一番
- 「美」以外は邪悪だ

メルヒェン番長 — 兄貴と呼んでね的マッチョタイプ
強さに憧れるキミ。悲しくなったらいつでも会えるように定期入れにはこの人の写真だ。

ハヤテ — ゆるせーん/的熱血ヒーロータイプ
キミは健全な常識人。まがったことはキライなタイプだから、だれからも頼られるぞ。

ラインハルト — 頭脳明晰冷酷的知的青年タイプ
クールなせいか、いつも冷めた目で世のなかをながめているキミ。やさしくなりなさい。

喪黒福造 — 超オヤジ的バーコード頭タイプ
オヤジ的なキミ。もうちょっと積極的に物事に向かう姿勢がないとモテないぞぉ。

ビドー — 滅びの美学的悲劇的悪役タイプ
周りを気にせず、ひたすら自分の世界に入っているキミ。でも美形の目は肥えている。

カイ — 超美形的細腰貧血タイプ
キミが男ならナルシスト。女ならちょっとアヤシイ美少年マニア。アブナイ度は1級。

大投稿募集

①トビラアイデア→トビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技を見つけたらここ。③通り抜けできます→ゲームの答えが知りたい人は「Q」係まで、答えを知っている人は「A」係まで。④マップコレクション→ゲームのマップはこちらに。⑤オレにもいわせろ!→SLGの不満はこちらまで。イラストも受付中。⑥歌を詠む会→和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしく。⑦ディスク検討委員会→付録ディスクに入れてほしいネタがあったらリクエストどうぞ。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもあり。掲載されるとゲーム、賞金、テレカのいずれかをプレゼント(⑤はのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

来月はミステリー図鑑

AVフォーラム

塾長：よっちゃん

付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

モダンダンスの本を見つけて、ちょっと真似をしてみようと思ったら、自分の体がムチャクチャ固いことに気がついた。柔軟体操しなくちゃ。

今月の1本 『神の雷』＋『日の出』 ■東京都・T.Y.S Notos(15歳)

T.Y.S Notosクン(MSXt)はもっぱらビジュアルものを送ってくれる。今回は、空から電気が放電されているみたいな『神の雷』と、動きはないがSCREEN12を使った美しい絵を見せてくれる『日の出』を合わせて「今月の1本」としました。アニメというよりは、「クォーク」という科学雑誌を見ている雰囲気があるな。作者自身もアイザック・アシモフとか好きなのかしら？

■神の雷

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:CLS:LINE(0,0)-(255,2
11),0,BF:X=RND(-TIME):FORI=1TO12:COLOR=(
I,4,4,4):NEXT
2 CIRCLE(20,20),13-C,C:X=20:Y=20:A=RND(1
):B=RND(1):C=C+1:IFC>12THEN5
3 PSET(X,Y),C:A=RND(1)*3-1:B=RND(1)*3-1
4 X=X+A:Y=Y+B:IFX>255ORY>211THEN2ELSE3
5 A=1:B=2:C=3:D=4:E=5:F=6
6 A=A+1:B=B+1:C=C+1:D=D+1:E=E+1:F=F+1:CO
LOR=(AMOD13+1,0,0,0):COLOR=(BMOD13+1,1,1
,2):COLOR=(CMOD13+1,2,2,3):COLOR=(DMOD13
+1,3,3,5):COLOR=(EMOD13+1,4,4,6):COLOR=(
FMOD13+1,7,7,7)
7 SOUND8,16:SOUND13,10:SOUND12,100:SOUND
7,1:SOUND6,100:GOTO6
```

はるか地球の上空、人工衛星あたりから日の出を見るとこうなるの図。グラデーションの色がなんともきれい

■日の出

```
1 SCREEN12:COLOR255,0,0:CLS:FORI=0TO200:
L=INT(RND(1)*32):PSET(RND(1)*150,RND(1)*
211),L*8:NEXT:FORI=0TO31:CIRCLE(80,80),5
0-I,I*8:PAINT(80,80),I*8:NEXT:FORI=31TO0
STEP-1:CIRCLE(255,211),170+I*2,I*8:PAINT
(255,211),I*8:NEXT:FORI=0TO1STEP0:NEXT
```

規定部門 お題は「ダンス」

ラジオ体操第2 ■静岡県・もとき(17歳)

小学生の頃によくやった(やらされた？)ものです。夏休み早朝、近所の公園に集まって体操したあとでハンコをもらったりしたなあ。もときクン(M)の作品はラジオ体操第2の最初の部分だと思うんだけど、はい、足も腕もちゃんと関節が回ってます。よく見ると、頭がただの正8角形なのが笑える。

グルリと腕を回し、ビヨーンと足を広げる。健康がいちばん

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5
2 SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO19:GOSUB7:IFI>10
THEN4
3 CIRCLE(25+M,12+N),5:PAINT(25+M,12+N):L
INE(18+M,20+N)-(32+M,20+N):A=25+M:B=32+N
:LINE(25+M,12+N)-(A,B):LINE-(9+M,52+N):L
INE(41+M,52+N)-(A,B):A=18*COS((14-I)/8*3
.1)+18+M:B=20-20*SIN((14-I)/8*3.1)+N:LIN
E(18+M,20+N)-(A,B):LINE(32+M,20+N)-(M*2+
51-A,B):NEXT
4 CIRCLE(25+M,2+N+I),5:PAINT(25+M,2+N+I)
:LINE-(25+M,22+N+I):LINE-(28+M-I,41+N):L
INE-(9+M,52+N):LINE(25+M,2+N+I)-(25+M,22
+N+I):LINE-(22+M+I,41+N):LINE-(41+M,52+N
)
5 A=9*COS((I-1)/18*3.1)+18+M:B=I+10-9*SI
N((I-1)/18*3.1)+N:LINE(18+M,10+N+I)-(A,B
):DRAW"U11":LINE(18+M,10+N+I)-(32+M,10+N
+I):LINE-(M*2+51-A,B):DRAW"U11":NEXT
6 B$="LMNOPQRSTTSRQPONML":A$="AAABCDEFGH
IJKK"+B$+B$+"KJIHGFEDCBA":FORK=1TO61:I=A
SC(MID$(A$,K,1))-65:GOSUB7:COPY(M,N)-(M+
50,N+52),1TO(102,80),0:FORJ=0TO9:NEXTJ,K
:GOTO6
7 M=51*(IMOD5):N=53*(I¥5):RETURN
```

DANCE OF DANCE ■広島県・紀尾井戸越かんたろう(18歳)

おお、かんたろうクン(新称号は紀尾井戸越)はさすがにうまい。「DANCE」という5つのアルファベットがダンスを踊っている。リズムもいいし、ユーモアもあって、アメリカのアニメーション風だ。

まるっこいデザインのアルファベットが軽快に踊り回る

```
1 SCREEN5,0:COLOR15,0,0:CLS:DEFINTA-Z:FO
RI=0TO5:SPRITE$(I)=MID$("■■■■■■■■■■■わ♣♥♥♥♥♣
わくB♥♥♥■♥♥♥チ。あっ●♦♥~♥♠♠♠♠♥~■♠♠※♠♠♠■",I*8+1
,8):NEXT:FORI=1TO5
2 FORJ=-10TO10:PUTSPRITEI,(J*(I+3)+I*10+
30,J*J):NEXT:NEXT
3 FORI=1TO-1STEP-2:FORJ=0TO46-I*6:K=K+I:
PUTSPRITE1,(80-K*2,100):PUTSPRITE2,(100-
K,100):PUTSPRITE4,(140+K,100):PUTSPRITE5
,(160+K*2,100):NEXT:NEXT
4 FORI=-10TO10:PUTSPRITE3,(120,I*I):NEXT
:FORI=0TO10
5 FORJ=1TO3:PUTSPRITE4-J,(128-J*(I+8),10
0):NEXT:NEXT:DATA3,110,1,5,136,1,3,120,-
1
6 FORI=0TO2:READA,B,C:FORJ=0TO10:PUTSPRI
TEA,(B+J*C,99):NEXTJ,I:FORI=0TO3:A=I*18+
92:FORJ=-9TO9:PUTSPRITE1,(A-9+J,J*J+11):
NEXT:PUTSPRITE0,(A,108),1
7 FORJ=1TO8:PUTSPRITE1,(A,J+92):PUTSPRIT
EI+2,(A,J+100):NEXT:PUTSPRITEI+2,(0,212)
:NEXT
8 FORI=0TO7:COLOR=(15,7-I,7-I,7-I):FORJ=
0TO9:NEXT:NEXT:RUN
```

※行1のチェッカーフラグはCHR$(254)です。

ええじゃないか ■福岡県・青魚(18歳)

ええじゃないか、ええじゃないか、と踊りながら長い行列が遠くからやってくる。メロディは「迷子の迷子の……」という感じだけど、この躍動感は青魚クン(M)が博多っ子だからでしょうか？　博多には何回か行ったことがあるけど、なかなかいい街だったなあ。博多と札幌はおもしろかったです。

ええじゃないか、ええじゃないか。ポーズは2つでぐいぐい踊りまくる人々

```
10 SCREEN5:COLOR15,1,1:FORI=0TO3:SETPAGE
,I:CLS:NEXT:DEFFNA(A)=(ASC(MID$("#@?@UN`
Ir#@U1Q-f#@B0A106-#@BQ7R)W%###@?@U2`7r#@
UOQSf#@BPAO0J-#@B/7.))%##",A,1))-35)*(X/
140)^2:I=1
20 FORJ=0TO3:SETPAGEJ,J:Y=1/500*(X/5)^3
30 A=FNA(I):IFATHENLINE-(A+X,FNA(I+1)+Y)
:I=I+2:GOTO30ELSEI=I+1:A=FNA(I):IFATHENP
SET(A+X,FNA(I+1)+Y):I=I+2:GOTO30
40 B=(X/140)^2:CIRCLE(29*B+X,20*B+Y),8*B
:X=X+1+(X/120)*2:I=I*(JMOD2)+1:NEXT:IFX<
176THEN20
50 PLAY"V13O4T160":I=0
60 PLAYMID$("E8R32C16R64C8R32C16R64",(IM
OD2)*11+1,11):SETPAGEI:FORJ=0TO0:J=PLAY(
0):NEXT:I=(I+1)MOD4:GOTO60
```

自由部門 聞こえますかターボR

そろばん ■新潟県・Nak(18歳)

フフフ、これはうまいしきれい。いかにも学生っぽい作品。そろばんの表示もなかなかリアルだけど、勝因はなんといっても玉が1ずつではなく、1+2+3+……という形でそろばんが動いていくこと。Nakクン(MSXt)、受験がんばってちょーだい。

玉に光が当たっているせいか、そろばんがリアルに見える

```
1 COLOR1,15,15:SCREEN5:DEFINTA-J:OPEN"GR
P:"AS#1:SETPAGE,1:CLS:FORI=2TO4:COLOR=(I
,8-I,6-I,5-I):NEXT:FORI=1TO16:READD$:FOR
J=1TO5:D(J)=ASC(MID$(D$,J,1))-48:NEXT:LI
NE(D(1),D(2))-(D(3),D(4)),D(5),BF:NEXT
2 FORI=0TO9:FORJ=0TO6:A=-(J=1-I¥5)-(J=IM
OD5+2):COPY(160,A*9)-(175,8+A*9)TO(I*16,
J*9+10-(J>1)*3):NEXTJ,I:FORI=1TO0STEP-1:
FORJ=0TO15:COPY(I*80,0)-(I*80+15,81)TO(J
*16,65),0:NEXTJ,I:SETPAGE,0
3 N=N+K:K=K+1:FORI=13TO0STEP-1:L=INT(K/1
0^I)*10^I:M=N+L:FORJ=16-ITO16-LEN(STR$(M
))STEP-1:A=VAL(MID$(RIGHT$(STRING$(13,"0
")+STR$(M),14),J,1)):COPY(A*16,10)-(A*16
+15,75),1TO(J*16,75):NEXTJ,I:PLAY"S0M500
8G64":PRESET(128,160):PRINT#1,"+";K
4 GOTO3:DATA00ﾏ91,0LﾏN1,0MﾏM?,0!ﾏ♥1,ﾖ0ﾘ0
2,ﾔ1ﾚ12,ﾓ2ﾛ22,ﾑ3ﾝ32,ﾐ4ﾞ42,ﾑ5ﾝ53,ﾓ6ﾛ63,ﾔ7
ﾚ73,ﾖ8ﾘ83,ﾚ4ﾛ4?,ﾖ9ﾗA4,ﾘ9ﾘA;
```

AVフォーラム事務局 AVフォーラム初のターボR作品がついに登場。実は長尾クンのほかにも声のアイデアを使った作者が1名いた。彼の作品はゲコゲコ鳴くカエルに、「うるさい」とどなれば鳴き止むという作品らしかったのだが、バグがあって正常に動かなかった。もし、このRomiの作品が正常に動いていたらどちらが先に初のターボR作品の作者として名を残してしたのだろう。ちなみにRomiは初のMSX2+作品を作ってきた人物でもある。(ち)

音の形　■兵庫県・長尾隆司(21歳)

長尾クン(M)の作品は、ターボRの内蔵マイクに向かって声(音)を出すと、その音を形にして画面で見せてくれる、というもの。実験ぽくて、ナイスな作品である。また、0～3の数字キーで音の形(サンプリングレート)を変えることもできるのだ。

マイクからの音に反応して、ほら、こんな具合になる

```
10 SCREEN 5,0:L=3
20 FOR I=0 TO 255:SPRITE$(I)=STRING$(4,1
5):NEXT I
30 FOR I=0 TO 31:COLORSPRITE(I)=I/3+2:NE
XT I
40 _PCMREC(@&H7600,&H767F,L,0,0,S)
50 I$=INKEY$:IF I$<"4"AND I$>="0" THEN L
=VAL(I$)
60 GOTO 40
```

地震計　■神奈川県・吉川忠彦(18歳)

吉川クン(M)の作品も、科学モノといえる。こちらは、マウスの動きが地震計のように表示されるわけで、実際に地震が起きれば確かに地震計として機能します。

そういえば、近頃東京では震度3くらいの地震が多くて、夜中に目が覚めたりする。大きいのがこなけりゃいいけど。

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5
20 A=48:B=144
30 FORI=0TO255
40 SETSCROLLI,0,1
50 Z=PAD(12):X=PAD(13):Y=PAD(14)
60 LINE(I+2,0)-(I+1,211),0
70 LINE(I,A)-(I+1,Y+48):A=Y+48
80 LINE(I,B)-(I+1,X+144):B=X+144
90 NEXT
100 GOTO30
```

さかな　■青森県・ブッカードナルド清志郎(21歳)

非常にシンプルながら味わいがあります。魚ごとに泳ぐテンポがちがうのと、尾ヒレの動きに明暗がついていて、手前に動いてくると明るく、奥にいくと暗くなるので、立体感が出ている。アクアリウムの水槽全体を黒にしたので、魚のブルーが効いています。誰だろうと思ったらブッカードナルド清志郎か。

メタリック・ブルーの魚が泳ぎ回る落ち着いた雰囲気

```
1 DEFINTA-Z:COLOR,1,1:SCREEN5:SETPAGE,1:
CLS:FORK=0TO7:A=K*32:B=19-ABS(K-3)+A:COL
OR6:DRAW"bm=a;,9s24efgh":CIRCLE(A+5,8),2
:PAINT(A+8,9):A=A+13:COLORK+2:COLOR=(K+2
,K¥2,K¥2,K¥2+3):DRAW"s4bm=a;,9m=b;,1d16m
=a;,9":PAINT(A+1,9):NEXT:X(0)=40
2 FORL=0TO24:FORJ=0TO1:X(J)=X(J)-1-J:A=(
L+J*4)MOD24:K=-(A<8)*A-(A>7ANDA<13)*7-(A
>12ANDA<20)*(19-A):IFX(J)<1THENX(J)=255:
COPY(0,79)-(30,99),1TO(0,Y(J)),0:Y(J)=RN
D(1)*200
3 COPY(K*32,0)-STEP(30,18),1TO(X(J),Y(J)
),0:NEXTJ,L:GOTO2
```

噴火　■大分県・㊟F.I.S(13歳)

㊟F.I.Sクン(MSXt)は2周目も快調に飛ばしている。なんといっても火山と飛んでくる岩の色や、デザインがかわいらしい。激しく飛び散る岩の動きも、ナイス。この作品はマシン語が使ってあって、行3、4のデータに打ちこみミスがあるとビープ音が鳴る。

岩がポンポンはじけ飛ぶのがとても楽しげ。まあ、実際の噴火でこうなることはないですけれど

```
1 CLEAR99,&HCFFF:COLOR,0,0:SCREEN2,2:DEF
INTA-Z:A=&HD000:DEFUSR=A:SPRITE$(0)="<‾■
ｿﾟ*V<":FORI=1TO15:C=C-(C<7):COLOR=(I,C,I
/3,I/3):NEXT:FORI=8TO72:CIRCLE(128,136+I
),I,I/5,,,.2:NEXT:FORI=0TO161:READA$:C=V
AL("&H"+A$):POKEA+I,C:S=S+C
2 NEXT:IFS<>15611THENBEEPELSEFORA=0TO9:A
=USR(0):SETADJUST(RND(1)*5,RND(1)*5):NEX
T
3 DATA11,9D,D0,21,A1,D0,06,20,C5,E5,D5,1
A,96,12,FE,C0,30,34,7E,3D,77,23,13,1A,86
,12,2B,1B,FE,09,38,26,FE,F6,30,22,50,7A,
3C,87,87,26,00,6F,11,00,1B,19,EB,E1,E5,0
1,04,00,CD,5C,00,E1,01,06,00,09,54,5D,E1
,09,C1,10,C3,C9,3E,88,12,13,3E,7C,12,13,
AF,12,13
4 DATA78,12,CD,8A,D0,77,23,CD,8A,D0,FE,0
9,38,02,C6,F0,77,3E,07,1E,87,CD,93,00,CD
,8A,D0,87,5F,3E,06,CD,93,00,3E,0C,1E,3C,
CD,93,00,3E,0D,1E,00,CD,93,00,3E,08,1E,1
0,CD,93,00,18,9B,3E,06,4F,87,87,81,3C,32
,8B,D0,CB,3F,CB,3F,CB,3F,C9,80,78,
00,00,00
```

孤独な馬　■東京都・JORSON(16歳)

JORSONクン(MS)は、ほかにもなかなか良い作品があったのですが、編集部内ではこの作品に人気が集中した。弧を描く地面を馬が走っていく様子は、有名なエッシャーのだまし絵で見たことがあるようなイメージ。

無限な道のりを駆けていく馬。エドガー・アラン・ポーの小説のよう

```
10 SCREEN5,3:COLOR,1,1:CLS
20 FORJ=0TO95:VPOKE30720+J,VAL("&H"+MID$
("0000083B3F5E2D0F0F0F0F0C0A04000000000
00008074F8F8F83870A0C000000000000013737ABD
5F0F0F1F2C1402000000000000000080E0F4F8F8A8
14240000000000000013737ABD5F0F0F3548901000
0000000000008040FAFCFCD60A05050000",J*2+
1,2)):NEXT
30 FORX=10TO130STEP2:C=(C+1)MOD6:LINE(X,
X+20)-(120+X,160-X),C+2:NEXT
40 FORI=2TO7:S=IMOD3:J=I-1-6*(I=2):PUTSP
RITE0,(115,60),14,S:COLOR=(I,1,1,7):COLO
R=(J,0,0,0):NEXT:GOTO40
```

ドラアクション　■宮城県・山本哲也(19歳)

この作品が優れているのは、大胆な省略がなされているからだ。ドラと、それを打つばちの動きはリアルだけど、ドラを鳴らす人はまったく描かれていないのが素晴らしい。山本クン(M)、今後の作品に期待しています。

ばちがドラに当たった瞬間。ビヨョーンとドラが揺れるのがナイス

```
1 COLOR,1:SCREEN5,1:SETPAGE,1:CLS:FORI=0
TO1:CIRCLE(32+I*64,32),27+I,12:PAINTSTEP
(0,0),12:CIRCLESTEP(0,0),15+I,1:NEXT:FOR
I=0TO127STEP2:LINE(I,0)-STEP(0,63),1:NEX
T:SETPAGE0,0
2 LINE(140,86)-(240,92),6,BF:COPY(0,0)-(
63,63),1TO(128,96):SPRITE$(0)="`みみ`"
3 FORI=0TO100:PUTSPRITE0,(160-I,128-I),1
5:NEXT:PI=4.3:FORI=0TO11:PUTSPRITE0,(122
+SIN(PI)*64,80+COS(PI)*64):PI=PI+I*.05:N
EXT
4 SOUND7,60:SOUND0,60:SOUND1,9:SOUND2,13
0:SOUND3,14:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND12,
200:SOUND13,0:L=0:S=0
5 FORI=0TO60:R=INT((60-I)/15):X=(RND(1)*
3-1)*R:Y=(RND(1)*3-1)*R:COPY(L*64,0)-STE
P(63,63),1TO(128+X,96+Y),0:L=(L+1)MOD2:S
OUND0,200-I*2:SOUND3,14-S:S=(S+1)MOD6:NE
XT:GOTO3
```

雪　■千葉県・Syou Syun(17歳)

中国風ペンネームのSyou Syunクン(M)の作品は、竹林に雪が降りながら画面が横にスクロールしていくもの。プログラムがちょっと長いし、実行にも時間がかかるんだけど、技法がおもしろいので紹介しましょう。ちょっと研究してみてください。

竹は東洋のイメージ。むかし、『バンブーハウス』という坂本龍一の曲もあった

```
1 COLOR,0,0:SCREEN7,0:DEFINTA-Z:DIMX(31)
,Y(31):FORZ=0TO2:FORX=0TO9:C=Z*8+X:X(C)=
INT(RND(1)*256):Y(C)=INT(RND(1)*192):NEX
T:C=5+Z:COLOR=(10-Z,C,C,C):COLOR=(11+Z,Z
,3+Z*2,Z):READA$:I$="":FORX=0TO7:I$=I$+C
HR$(VAL("&H"+MID$(A$,X*2+1,2))):NEXT:SPR
ITE$(Z)=I$
2 NEXT:SETPAGE1,1:CLS:FORX=0TO2:FORZ=0TO
7-X*2:LINE(Z+287+X*64,Z/2)-(Z+280+X*64+X
*31,Z/2+159-Z),Z/2+11:NEXTZ,X:SETPAGE,0
3 FORY=2TO0STEP-1:FORZ=0TO9+Y:COPY(280+Y
*64,8)-STEP(63,143-Y*6),1TO(RND(1)*500-5
0,0),0,TPSET:NEXTZ,Y:FORZ=77TO143:IFINT(
RND(1)*3)>0THENCOPY(16,Z)-(495,Z),0TO(16
+RND(1)*(143-Z)/4,288-Z),0:NEXTELSELINE(
0,288-Z)-(511,288-Z),10+ZMOD3:NEXT
4 FORZ=0TO2:FORX=0TO9:C=Z*10+X:X(C)=(X(C
)+(2-Z*2))MOD256:Y(C)=(Y(C)+2*(3-Z))MOD2
12:PUTSPRITEC,(X(C),Y(C)),Z+8,Z:NEXTX,Z:
FORY=33TO44:VDP(Y)=VAL("&H"+MID$("0000FA
000000001FF000100",(Y-33)*2+1,2)):NEXT:
VDP(39)=A:VDP(46)=0:VDP(47)=208:A=A+1
5 IFVDP(-2)MOD2=1THEN5ELSEIFA<160THEN4
6 SETPAGE0,0:DATA0000183C3C180000,000000
1818000000,0000001818000000
7 A=A+1:SETSCROLLAMOD256,0,1,0:FORY=33TO
44:VDP(Y)=VAL("&H"+MID$("00000010000FA0
0FF000100",(Y-33)*2+1,2)):NEXT:VDP(35)=A
MOD160:VDP(46)=0:VDP(47)=208:GOTO7
```

お★題

塾長の住むマンションは古いが手入れはされているし、まあ広い。しかしだね、ここにやれやれというほどの楽器とコンピュータがあって、しかも仕事用の機材までが送られてきたものだから、部屋のレイアウトを変えないといけない。だが、仕事山積みでどうにも収拾が付かないのが現状なのじゃ。あー、こういう個人的事情の下に、2月号のお題は「私の部屋」とする。今の自分の部屋をぐるりと見回して、目についたものをサササッと作品にすべし。こうしたいなあ、という理想の部屋も可。「都心に近くて駅から5分以内、近くに公園のある広くて安い一軒家」というわたしの希望はまず無理として、締め切りは11月7日とする。

特典　【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき！●

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは10月30日必着。当選者の発表は12月8日発売予定の本誌1月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX ②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で⑤以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークⅢも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286系も含む)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①オラオラ落ちんかい/ ②ピンからキリまで ③クイックナイト ④Empörer ⑤Colosseum II 神の試練 ⑥Fighting Cock ⑦ANXIOUS BOMBER ⑧DELVINDUS EASY SYSTEM ⑨桑藤幹夫 ⑩The かくとうPART3〜帰ってきた8人〜 ⑪どれも興味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①サブマリン707 ②スペースマンボウ ③ストリートファイターII〜RYU〜 ④まだま玉 ⑤In the storm ⑥砂漠のサファイア ⑦どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。
①本誌の特集記事
②本誌の連載記事
③ディスクのオールディーズ
④ディスクのレギュラー内容
⑤MSXの本はこの本しかないから
⑥人にすすめられて
⑦その他(具体的に書いてください)

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	ザ・タワー(?)オブ・キャビン	4
2	ブライ下巻完結編	6
3	Simple ASM	40
4	龍の花園	102
5	スーパープロコレ1	
6	スーパープロコレ2	
7	スーパープロコレ3	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN SCOOP>ザ・タワー(?)オブ・キャビン
3	<FAN ATTACK>ブライ下巻完結編
4	<FAN ATTACK>キャンペーン版大戦略II
5	プリメ倶楽部
6	十字軍
7	AVフォーラム
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>ファンダムスクラム
10	<ファンダム>新・マシン語の気持ち
11	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
12	<ファンダム>アル甲4
13	<ファンダム>あしたは晴れだ!
14	GTフォーラム
15	FM音楽館
16	MIDI三度笠
17	パソ通天国
18	ゲーム制作講座
19	internationalization
20	BASICピクニック
21	FFB
22	GM&V
23	ほほ梅麿のCGコンテスト
24	<FAN NEWS>龍の花園
25	今月のいーしょーくー情報
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「ウォーロイド」
2	カミングスーン
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	MIDI三度笠
8	ほほ梅麿のCGコンテスト
9	パソ通天国
10	ゲーム十字軍
11	MSXView
12	あてましょQ
13	MSX-DOSへの入口
14	B:

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジンのムック
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	バックアップ活用テクニック
9	その他のパソコン雑誌
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ2
5	イース
6	イースII
7	イースIII
8	維新の嵐
9	伊忍道・打倒信長
10	ウィザードリィ3
11	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
12	MSXView
13	F-1スピリット
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SDガンダム ガチャポン戦士2
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	キャルシリーズ
19	キャンペーン版大戦略II
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	グラディウスシリーズ
23	グラフサウルス
24	クリムゾンシリーズ
25	激突ペナントレース2
26	幻影都市
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザ・タワー(?)オブ・キャビン
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ペナントレース
34	シムシティー
35	シュヴァルツシルトII
36	Simple ASM(シンプルアスム)
37	水滸伝
38	スナッチャー
39	スーパー上海ドラゴンズアイ
40	スーパー大戦略
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM-768)
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	提督の決断
49	ティル・ナ・ノーグ
50	デッド・オブ・ザ・ブレイン
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイトシリーズ
54	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
55	信長の野望<全国版>
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武将風雲録
58	ハイドライド3
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ViewCALC
62	秘密の花園
63	ピラミッドソーサリアン
64	ピンクソックス各号
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリー各号
67	ぷよぷよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリートコマンダーII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ポッキー2
74	魔導物語1-2-3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIOS(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草綺譚
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	らんま½
82	龍の花園
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ってせえるすまん

●9月情報号の当選者の発表は51ページからの欄外で発表しています。

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください(　　　　　　　　　　)

ファンダム

なにもないまっさらなメモリに、ほんの数Kバイトのプログラムをロードするだけで、こんなにバラエティに富んだ、豊かなゲーム世界が広がる。おそるべしは、作者たちの「生み出す力」だ。

第6回MSX・FANプログラムコンテスト第1次候補作品(後期)

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

OR@ORA.FDY

威力とスピードが反比例する体当たり戦

オラオラ落ちんかい!

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

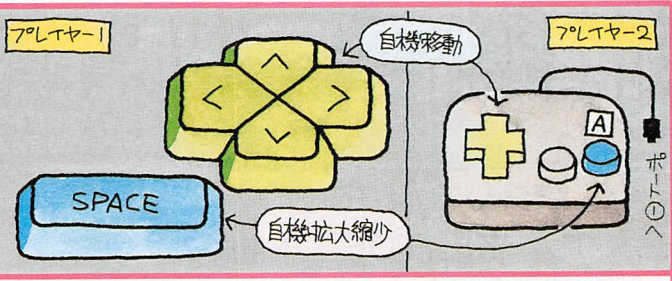
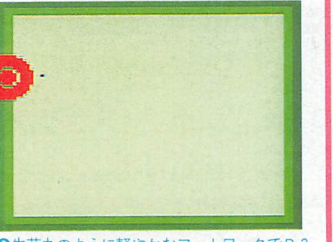
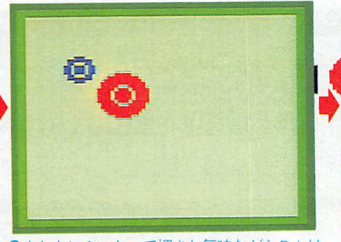
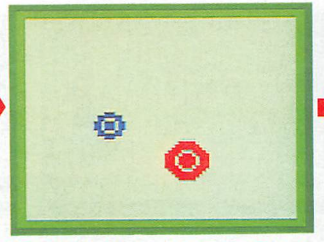
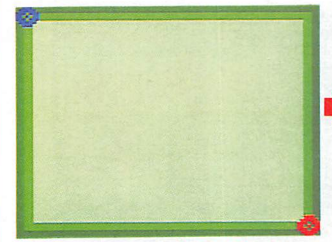
by KPC

▶解説は49ページ

プレイヤー1 プレイヤー2 自機移動 SPACE 自機拡大縮小 ポートへ

2人専用の体当たり式肉弾戦ゲーム。とにかく体当たりして相手をフィールドの外に押し出せば勝ち。基本的にプレイヤーキャラはカーソルキー(ジョイスティック)を押した方向に動くが、手を放してもずっとその方向にすべっていく。いわゆる慣性がきいているというやつだ。

つまり、氷のようにすべりやすい四角い土俵で、円盤型の力士が手を使わないぶちかましだけの相撲をやっていると思えばいい。かなり奇妙だが。

この単純な、つまらなそうなゲーム設定をグンとストラテジックな遊びに変えてしまう仕掛けがある。プレイヤーキャラは試合中に8段階にわたって大きさを変化させることができるのだ。スタート時は4段階目の大きさで、スペースキー(Aボタン)を押すたびにいったん停止して(慣性もなくなる)大きくなり、頂点に達すると次は点のように小さくなる。

大きければ威力も大きいがスピードがおそくなる。小さくても速いスピードで体当たりすれば威力は大きい。このへんのバランスを取りながら戦うのが、なんとなく新しい。(コ)

⬆ゲームスタート。左上すみがプレイヤー1、(P1)右下すみがプレイヤー2(P2)

⬆P2はぐんぐんと大きくなる戦法をとった。P1は中くらいで接近

⬆まともにぶつかって押され気味ながらP1はどんどん大きくなり、そして突然点になり……

⬆牛若丸のように軽やかなフットワークでP2に体当たり。スピードでP2を押し出した

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。

1 n/m D 29.696

このマークは左から、1画面部門、一般部門、D部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラムがn画面m行の長さを持つことを意味しています。また、D部門のDの下にある数字は、その作品のファイルサイズの大きさで、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。

PINKIRI.FDY

ヘビもおだてりゃ跳ねまわる?
ピンからキリまで

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

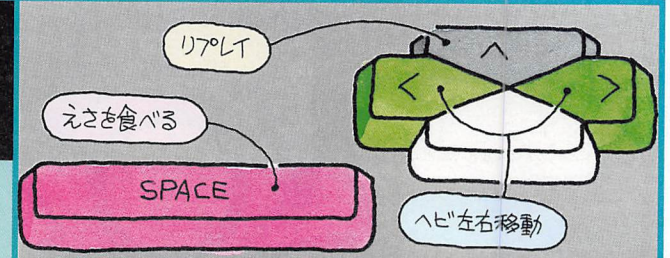
by KPC

▶解説は50ページ

リプレイ
えさを食べる
SPACE
ヘビ左右移動

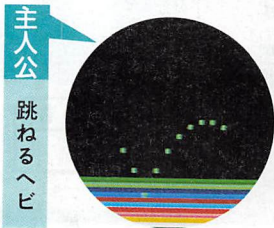
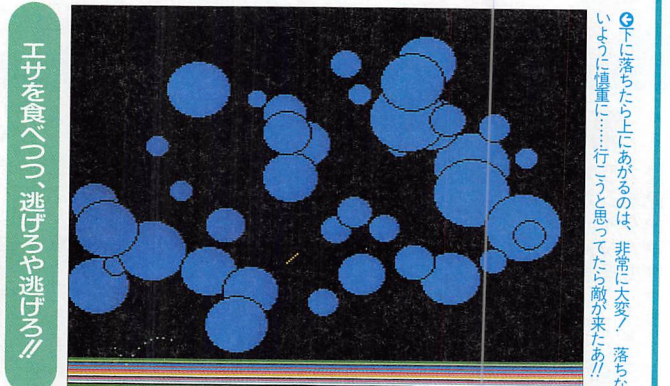
　ピョンピョン跳ねるヘビをあやつって、エサを食べさせていくアクションゲームだ。RUNすると画面の上からヘビが落ちてくるので、丸いエサの上を飛びはねて、下に落ちないようにうまく移動させよう。カーソルキーの左右で横移動、つねにジャンプしながら移動する。

　ヘビがエサの中を移動しているときに、スペースキーを押せばエサを食べることができ、20個食べたら1面クリア。

　イヤーな敵がヘビを追っかけてくるのには気をつけなくてはいけない。とくに、下に落ちてしまったとき、うっかりジャンプで届く範囲のエサをぜんぶ食べてしまったら、もう一巻のおわり。もう二度と上にあがることができずに、あとは殺されるのを待つばかり、という悲しい状況に陥ってしまう。

　そんなことにならないためにも、できるだけ上のほうのエサから食べていこう。とはいえ、かんたんそうでこれがなかなか難しい。カーソルキーの上を押して何度でもリプレイすべし。根性！　(が)

主人公　跳ねるヘビ

敵　主人公のヘビをしつこく追っかける

エサを食べつつ、逃げろや逃げろ!!

↑下に落ちたら上にあがるのは、非常に大変！　落ちないように慎重に……行こうと思ってたら敵が来たあ!!

QUICK.FDY

エッセンシャルRPG英和小辞典
クイックナイト

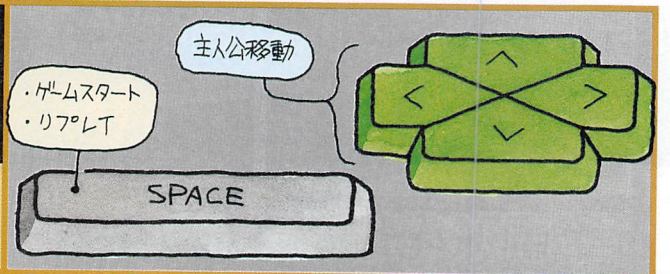
MSX MSX 2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

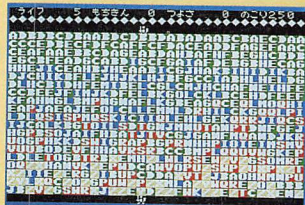
by KEySiDE

▶解説は51ページ

主人公移動
・ゲームスタート
・リプレイ
SPACE

　プレイヤーがあやつるクイックナイトは画面の上のほうにいる。ランダムに並ぶアルファベットはクイックナイトの行く手をはばむ敵。これらと戦い、勝つことによって、一定のもち金と強さを手に入れ、最終的に、下にいるボスを倒すのがキミの使命だ。武器は体あたりのみ。

　敵はアルファベット順に強くなっていき、強くなるにしたがって緑、青、赤、黄色に色分けされている。ゲームの序盤では、あるていど強くなるまで、すなおに弱い敵を順番に倒していったほうが賢明。また、剣には寿命があり、敵との戦闘やライフの回復で1ずつ減っていき、0になったらゲームオーバーだ。

　ライフが減ったら、画面上のダイヤマークが並ぶ「回復の結晶」に触れれば、もち金ぶんだけライフを回復させることができる。　(が)

いざ敵地へ!!

↑げげっ！　見渡す限り敵だらけ。ああ、ほんとうにボスまでたどりつけるのかな……

まだまだ弱い…

↑ちょっとだけ、強さがランクアップしてきた。しかし、あせらず、力をたくわえよう

強くなってきたぞ!!

↑よーっし！　とうとうボスの近くまできたぞ！　でも、まだまだ勝てないんだよね……

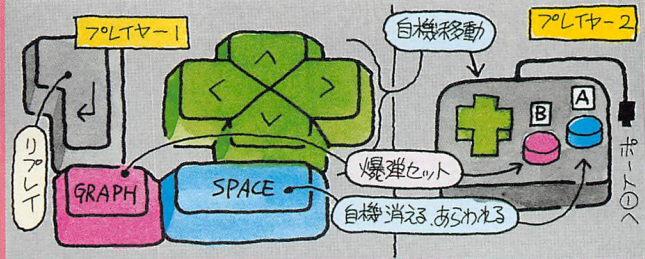
よし！　決戦だ!!

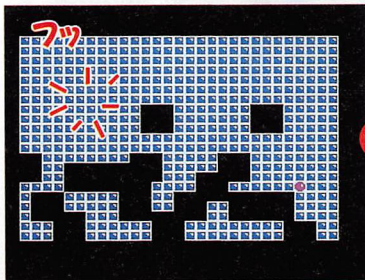
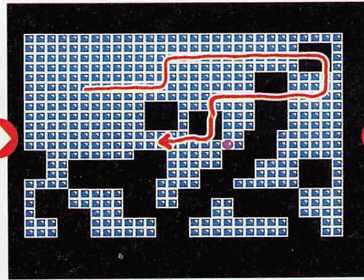
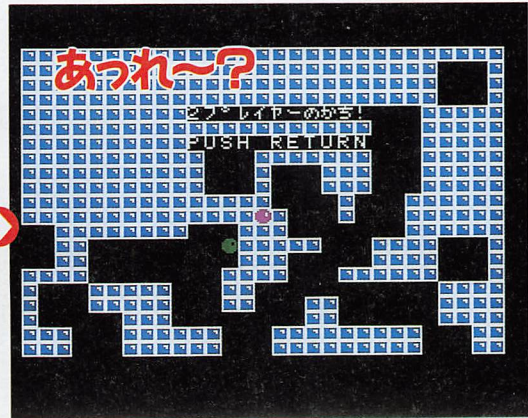
↑Zにも軽々勝てるほど強くなった。Zの2倍強いというボスと、いざ勝負だ!!

見えない自分と見えない爆弾との心理戦

ANXIOUS BOMBER
アンクシャス・ボマー

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

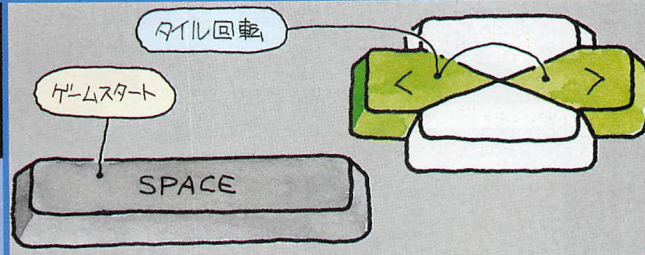
by 村林恒 ▶解説は52ページ

『ANXIOUS BOMBER』を和訳すると「ビクビク爆弾野郎」となるのかな。その名の通り、どこに仕掛けられたのかわからない爆弾にビクビクおびえ、透明になればいつ穴に落ちるかとビクビクおびえてしまう、そんな対戦ゲームなのだ。

プレイヤー1は緑、プレイヤー2は紫のボールを操作する。爆弾はセットしても目に見えないうえ、すぐに爆発するので急いで逃げ出そう。爆発すると床に穴があき、穴に落ちると負け、もちろん床の外に落ちてもダメ。またAボタンでプレイヤーは透明になる(もう一度押すと元に戻る)。相手を翻弄(ほんろう)するのに便利だが自分の位置を把握しづらくなるので注意。通常プレイに飽きたらお互い透明なままプレイすると楽しいかも。(にい)

⬆ヘッへー、ここらヘンで消えてみるか。プレイヤー2(2P)を翻弄してやるぞー

⬆こんな感じで動いたはず。2Pは窮屈そうだけど、こちらもやばそうだ。そろそろ元に戻ろうかな……

⬅と思った矢先に……、クーッ! 下に行き過ぎてたよ〜!

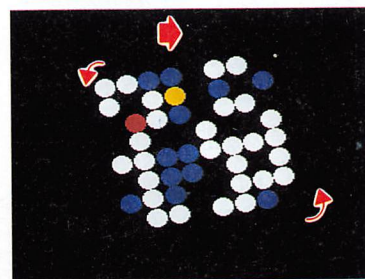
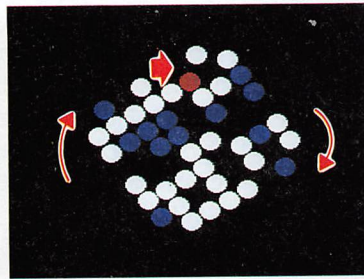
ああ、誰がためにタイルは回るくるくる

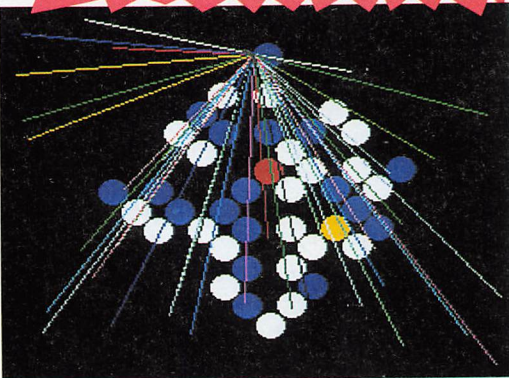
桑藤幹夫

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 津国真司 ▶解説は56ページ

選考会において、群を抜いたタイトルの奇妙さで、ワレワレに強烈なインパクトを与えたアクションゲーム『桑藤幹夫』。タイトル画面でスペースキーを押すとゲームスタート。

タイルが8×8に並べられたところへ、ドットが落下してくる。白タイルに当たればバウンドしてセーフ。青タイルに当たるか、下に落ちてしまうとゲームオーバー。黄色、赤の順にタイルをとれば1ラウンドクリアだ。カーソルキーの左右でタイルを回転させてドットをうまく誘導しよう。(が)

まわる、まわれ、まわるとき、まわれば…

⬆まずは黄色のタイルを取りにいく。よーし、そのまま、そのまま……

⬆黄色のタイルを取ったら、次は赤いタイルだ。よーし! ぐるっと回して……よし、そこだ!!

失敗すると……

⬅どぎゃーん!! 大失敗!! ちなみにラウンドが進むと白タイルが減って難しくなるのだ

KUWAFUJI.FDY(実行プログラム) SINCOS.BIN(SINCOS.BASによって生成されたもの。実行プログラムがデータファイルとして使用する)

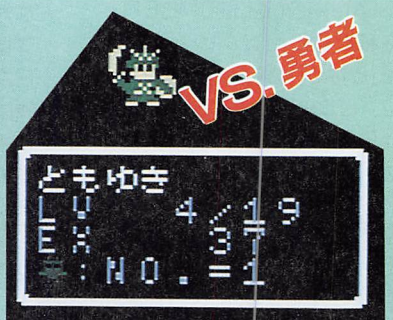
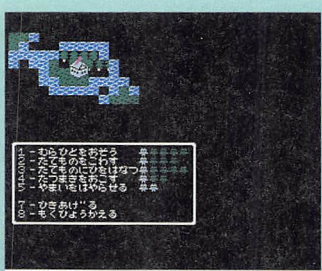
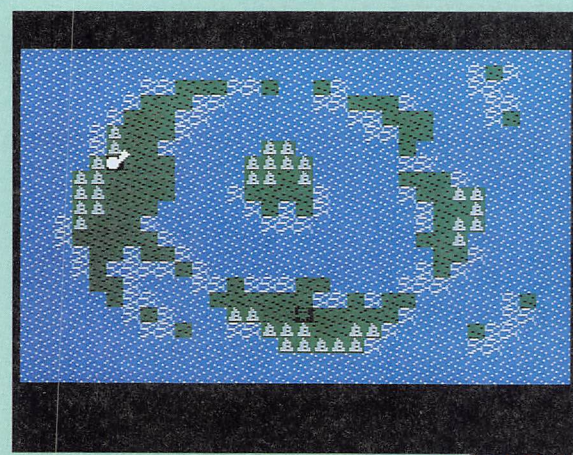
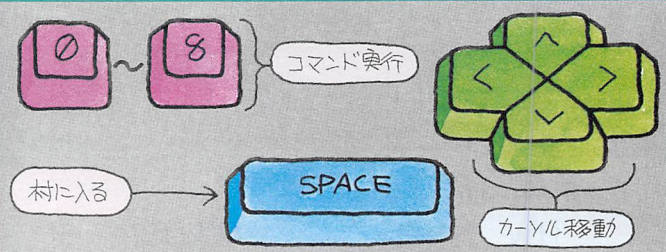
悪魔の通ったあとはペンペン草もはえない

デルビンダス・イージー・システム

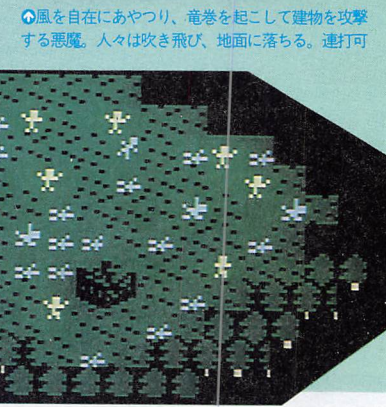
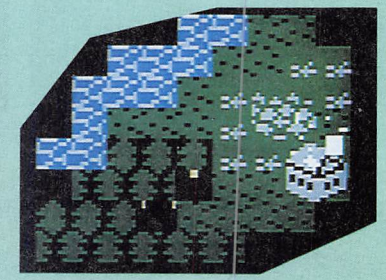
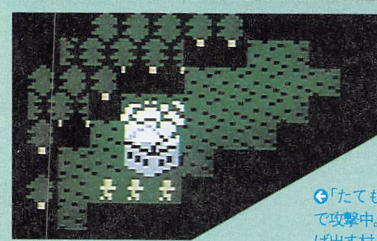
DELVINDUS EASY SYSTEM

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by TPM.CO SOFT WORKS ▶解説は53ページ

DLV−ESY.FDY(起動プログラム)　DLV−ESY5.B(起動プログラムによって呼び出される)　※ゲームデータのセーブは、付録ディスク以外のディスクを書きこみ可の状態にしておこなってください

↑カーソルで攻撃目標を定めて攻撃開始。最初はコマンドの種類が少ない

←マップ中央に魔王の城がある。城の西(左)にある村から左回りに攻めていくのがベスト

↑レベルや経験値は飾りみたいなもの。この勇者だとコマンド1の「むらびとをおそう」が手に入る

←「たてものをこわす」で攻撃中。バラバラ逃げ出す村人。連打してすばやい破壊が可能だ

↑この村はすでに滅んでいる。どうやら外の村人は病によって倒れたらしい……

↑風を自在にあやつり、竜巻を起こして建物を攻撃する悪魔。人々は吹き飛び、地面に落ちる。連打可

建物を破壊しろ!

↑「たてものにひをはなつ」で攻撃中(連打可)。あー、あったかい

→なんて美しい風景だろう。逃げまどう人々に対し、容赦(ようしゃ)ない攻撃をするのが悪魔だ

村人を襲え!

10月号に掲載した『DELVINDUS』をヒーヒーいいながら解いた人にとって、夢のようなゲームの登場だ。なにしろ、かんたん。鬱憤(うっぷん)晴らしにおすすめゲーム。

ゲームスタート。あちこち点在する村をすべて滅ぼすことが目的だ。まずは攻めこむ村をさがす。マップ上のカーソルを操作すると、白く点滅するところがある。そこに村がある。

村に入って、いよいよ非人道的行為を始める。村の絵の下に表示してある好きな攻撃方法(コマンド)を選んで実行。1回攻撃するとコマンドは消費され、なくなるとそのコマンドは使用できなくなる。コマンド名の横の人形が残りの使用回数をあらわしてる(緑が1、灰色が5)。

また、村を攻略中に村長が和平を求めてきたときは、村人がビビる条件をつきつけて交渉決裂にもちこもう(和平条件はプレイ中に偶然手に入る)。いずれにしろ、すべての建物を破壊し、すべての村人を、虐殺(ぎゃくさつ)すればその村は滅ぶ。

マップ上をあちこち動き回っているキャラクタが勇者で、こいつが足りなくなったコマンドの補給源となっている(なんたるあつかい)。カーソルをあわせ、勇者と対決。必ず勝つ勝負をし、そのとき勇者が持つ「NO.=」のコマンドが10、手に入る。「NO.=」は勇者の移動回数に応じてあがっていく。そうそう、わたしはこのゲームでゲームオーバーになったことがないなあ。　(ち)

【テープで遊ぶ場合のプログラム変更点】テープに入力して遊ぶ方は、リスト1(54ページ)の行160「RUN"DLV−ESY5.B"」を「CLOAD」に変更して入力してください。また、リスト1をセーブしたテープのすぐあとにリスト2を入力してセーブしてください。遊ぶときは、リスト1を実行後、しばらくするとリスト2を読みこみはじめるので、それが終わったら、RUNしてください。

ニョロが口癖になりそうで恐いニョロ
ColloseumII 神の試練
コロシアム・ツー

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by HIDEYUKI

▶解説は58ページ

(Bボタン) 登録、名前入力のキャンセル
・モード選択 ・かみのちから設定 ・文字選択 ・対戦選択
SPACE (Aボタン) ・決定 ・進行
カーソル移動
※ジョイスティックでも遊べます。

プレイヤーは神となって勇者を育てあげ、ドラゴンを倒すことが目的だ。

神(プレイヤー)は最初に勇者を選び出さねばならない。勇者は神の選んだモンスターを倒すこと(これを「神の試練」という)によって成長するが、戦うモンスターによってそれぞれの能力値の伸びは異なる。いろいろ試してみよう。また強い敵と戦うと早く成長するが、途中で死んでしまうと、ゲームオーバーなので無理は禁物だ。

無事、神の試練を耐えぬいた勇者は「たいせん」で、ドラゴンと戦うことができる。最強のレッドドラゴンを倒すと晴れてエンディングだが、これで終わったわけではない。このゲームは自分のキャラと他人の作ったキャラとの対戦ができるのだ。

現在編集部ではささやが作ったライエル(760,385,414)が最強。キミも負けずに最強キャラを作ってくれ! (にい)

●そだてる

とにかくこれから始めないと話にならない。能力値の表示は(攻撃力/防御力/すばやさ)となっており、これらはまたHPの代わりを果たしている。戦闘ではこの能力値のけずり合いとなり、すべての能力値がゼロになるとそのキャラは死んでしまう。強いキャラを育てる秘訣は、つねにギリギリで勝てる相手と戦うことにある。

↑呼び出した人間の数だけ、神の力を消費する。強いキャラが出るまでねばるのもテだ

↑モンスターを呼び出すのに必要な消費量は人間と同じ。選択は慎重に

↑戦闘は完全オートバトル。戦闘中のメッセージがなかなかオモシロイのだ

↑戦闘に勝つと手に入る。中にアイテムが入っていれば、さらにパワーアップ!

↑無事、5度の試練に耐えぬいた勇者は名前を登録できる。下段に登録すると、ドラゴンと戦えなくなるので注意

てめーらまとめてあの世いきだぁ〜!!

魔法使い

このゲームの紅一点(?)、能力値では攻撃力が高い。魔法使いのクセにサンダーの魔法しか知らなかったり、「いや〜ん」、「いった〜い」などいまどきはやらないブリッ子言葉など、アタマは悪いに違いない。アイテムは剣(攻撃力アップ)を持っている。

ゴーレム

「西郷隆盛」を尊敬してやまない九州男児(ゴーレムだが)。体型を見れば防御力が高いのは一目瞭然であろう。いさぎよさが魅力の彼は、頼りがいのある兄貴(危ない!)としてみんなから慕われている? アイテムはよろい(防御力アップ)を持っているでごんす。

スネーク

一時期、編集部で空前のブーム(?)を巻き起こした「ニョロ言葉」の張本人。性格が軽いせいかすばやさが高い。また上に弱く、下に強いというイヤなサラリーマンタイプベスト5に入りそうなお調子モノだが、「しぬのはいやニョロ〜」のひとことですべて許せてしまう。蛇なのに靴(すばやさアップ)を持っている変なヤツ。

●たいせん

「たいせん」を選ぶと、登録したキャラをドラゴンやほかに登録したキャラと戦わせることができる。ドラゴンはグリーンドラゴン→ブルードラゴン→レッドドラゴンの順に強いが神の試練を耐えぬいた勇者ならレッドドラゴンもさほど苦にはならないだろう。ちなみにこのモードでは戦闘に勝利してもアイテム入手はおろか、キャラの成長もありません。念のため。

↑勇者とレッドドラゴンの息づまる戦い。頑張れ! 勝利はもうすぐだ!

●セーブ・ロードもできまっせ

↑登録したキャラは、ディスクにセーブおよび、ロードが可能。注意したいのはロードの際、ロードするキャラの名前を入力する必要があるのでセーブ時にキャラの名前をメモするなどして忘れないようにしよう

大宇宙を舞台にしたオリジナルSLG
Empörer エンペーラ

MSX 2/2+ VRAM128K ※ターボRは標準モードで

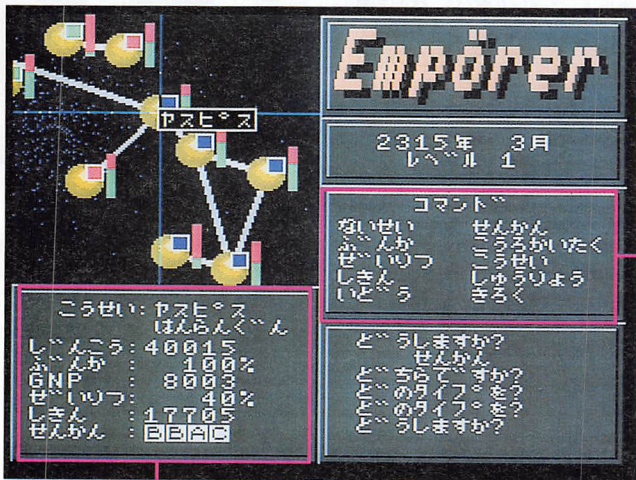
by TANAKA　▶解説は62ページ

■ストーリー

宇宙暦2310年、フェラット帝国はついに大型宇宙船の航行が可能な巨大なワームホールの開発に成功し、次々と近隣星系を占領していった。だが、帝国の恐怖政治に反発する星系もあらわれ、辺境の星々から反逆者(エンペーラ)たちの反撃ののろしがあがったのである。

■ゲームの目的

プレイヤーは反乱軍の首領となり、帝国軍を全滅させるために戦います。マップでは、反乱軍は青、帝国軍は赤、中立の星は緑にされています。スペースオペラといえば『宇宙船サジタリウス』しか知らない人も、『銀英伝』全巻を読破した人も、『ディーヴァ』や『シュヴァルツシルト』をやったことのある人も(僕はやったことはないが)、はたまたまったく興味のなかった人でも楽しめるラクラク操作とわかりやすいビジュアルで、初心者からマニアの方にまでオススメ。

これがメイン画面だ!

星のデータはこう見る

じんこう
その星の人口。GNPに影響する。上限は50000で、内政のコマンドによりアップする

ぶんか
人口と同じくGNPに影響する。上限は100%。文化のコマンドでアップする

GNP
その星の生産力、人口と文化により変動する。上限は10000。マップ上の棒グラフであらわされる

ぜいりつ
0%から100%まで、GNP×この値が毎月のその星からえられる収入となる。高すぎると人口、文化が低下する

しきん
その星にある資金の量。上限は50000。ほかの星からの上限をこえる輸送はできない

せんかん
その星にある戦艦のタイプ。ひとつの星に4隻までおける。1隻も戦艦のいない星は中立の星になる

通常モードのコマンド

ないせい
内政をして人口を増やす、星のGNPを増やす重要なコマンド。行うときはすべての資金をつぎこむほうがいい

ぶんか
文化を上げてGNPを増やす。資金対GNP増加量の比は内政コマンドよりこちらが高い

ぜいりつ
税率を決定する。このコマンドでは、ただリターンキーを押してもコマンドがキャンセルされず、0%になってしまう。キャンセルするときは、10%以上の値を入力する

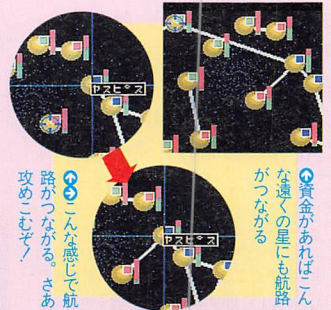
しきん
資金を輸送する。ただし輸送できるのは航路がつながっている反乱軍の星に対してのみ

いどう
戦艦を航路がつながっている星に移動させる。移動先が中立の星ならそこを占領し自軍のものとし、帝国軍の星なら戦争になる

せんかん
戦艦の売買ができる。A、B、Cのタイプがあり、Aがいちばん強力。移動力と射程距離がちがうのだ

こうろかいたく
航路がつながっていない星との航路をつなぐ。資金さえあればどの星とも航路をつなげるが、エルツファイントだけはキュスターからしか航路をつなぐことはできない

↑↓こんな感じで航路がつながる。さあ攻めこむぞ!

↑資金があればこんな遠くの星にも航路がつながる

こうせい
航路がつながっている星のデータを見る。帝国軍の星のばあい、戦艦の種類はわからない

しゅうりょう
いわゆるパス。なにもせずにコマンド入力を終了する

きろく
データのセーブとロードをおこなう。1枚のディスクに1か所のみ有効

戦争でのコマンド

メインの戦争画面。反乱軍は青、帝国軍は赤で表示される。A、B、Cは戦艦のタイプ

反乱軍のそれぞれの戦艦のタイプと被害状態。100%になった戦艦は破壊されてしまう。

コマンド表示エリア。攻撃のときはそれぞれの帝国軍戦艦への命中率が表示される

いどう
移動できるエリアの色がかわるので、戦艦をうごかしスペースキーで決定する

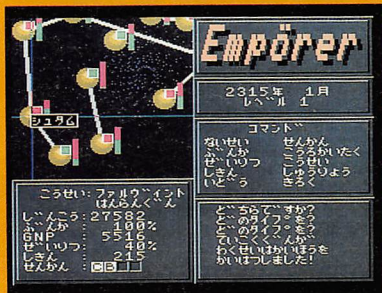
こうげき
それぞれの帝国軍戦艦への命中率が表示されるので、目標となる帝国軍戦艦を選び決定する

てったい
「PUSH SPACE」と表示されるので、そこでスペースキーを押すと撤退、リターンキーでキャンセル

これであなたも銀河の覇者!

はじめは、まずC型戦艦を1隻買い、すぐにヤスピスを占領しよう。ここはGNPが高いので、重要な資金源になる。中立の星は税率が0なので、まずはじめに税率を設定しよう。税率は40%がベスト。それ以上では文化や人口がだんだんさがってしまう。内政のポイントはまず文化を100にして、つぎに人口をあげること。GNPが6000を超えるくらいまでがんばろう。

隣接している帝国軍の星ファングは、あわてて攻める必要はない。どうせ生産力が低くて足手まといになるだけだからだ。あるていど生産力が安定したら、前線の星にどんどん資金をおくり、強力な戦艦をそろえて航路をひらき、どんどん戦争をしよう。強力な敵には4隻で攻めこみ、あいた星に後方の星から別の戦艦をおくりこむようにしたほうがいい。

ある時期になると、帝国軍が新兵器を開発してしまう。惑星破壊砲はB型戦艦2隻ぐらいの戦力で撃退できるが……。とにかくはやく帝国をほろぼそう!

⬆惑星破壊砲はせっかく上げた星の人口と文化をボロボロにしてしまう。おそるべし帝国の科学力!

⬆惑星破壊砲が発射された! ああどうしようどうしよう

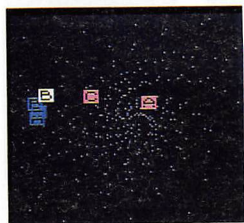
⬆がんばって迎撃中。がんばれB型〜!!

気合いとテクで艦隊戦に勝つ!

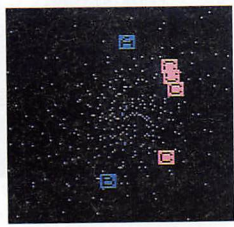
戦争では残念ながらあまり戦術レベルのテクニックは反映されない。射程の短いC型はともかく、A型では戦場のほぼ半分が射程内になってしまうからだ。

では、どうすればいいか。

基本的な戦略としては、
①敵より多くの戦力で戦う
②敵の分散、各個撃破をはかる
と、この2点を心がけよう。敵がA型4隻をそろえていても、こちらで敵を射程内にさそいこみ、4隻で先手をとって集中攻撃すれば1隻は破壊できる。また、破壊できなくても大きなダメージをあたえると敵は後退するので、敵の攻撃力を減らせる。

一度戦争を終えるとダメージは0%になるので、ピンチになったら退却してしまうのも有効な作戦だ。ただしそれは敵も同じことなので注意。　(お)

⬅敵がかたまってしまっていて、近づくと集中攻撃をくらってしまう。戦術的敗北の例

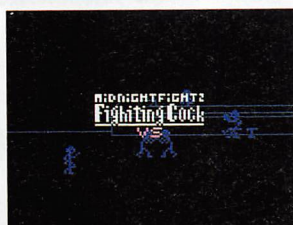
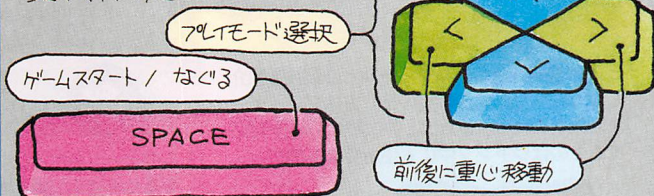
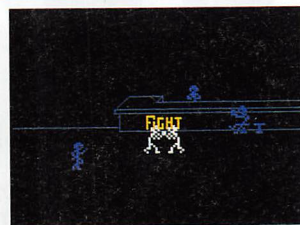
⬅下のB型はじつは3隻。おとり作戦大成功の例。上のA型は逃げまくって時間をかせぐのだ

COCK.FDY

3度の飯よりケンカだ、ケンカだ!

ファイティング・クック

Fighting Cock

5/23　MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by SILVER SNAIL ▶解説は60ページ

⬆今日もある酒場で男たちが腕を競う。「VS」を表示させて対戦モード

⬆キャラにライトがあたり"FIGHT"の表示でケンカ開始。ケンカは先手必勝!

ファイティング・クックと呼ばれるケンカ好きな男たちの格闘ゲーム。足が動かない、ダメージメーターがない、ジャンプできない、必殺技がないなど、およそ現在「格闘もの」と呼ばれるゲームの常識を徹底的に無視してくれた作者に拍手を送りたいね。

タイトル画面でプレイモード(1人でも2人でも遊べる)を選んでゲーム開始。場所は酒場の中央。重心の移動によって3種類のパンチが出せる(右の写真参照)。防御も重心の移動だけでおこなう。

ところで、この格闘ゲームには一般ゲームなら常識の「体力」がない。パンチを受けたときにはたしかにダメージをくらうが、これは放っておくと回復する。つまり相手を倒すには、連続してダメージを与えなくてはいけないのだ。勝負は3本勝負。先に相手を2回ノックアウトしたほうの勝ちだ。勝ったら中指を立てて見下してやれ!　(ち)

⬆まっすぐ立った状態でのパンチは、相手の顔を打ち抜くストーレートを打つ

⬆重心を後ろに傾けて打つとボディーブロー。のけぞった相手への攻撃に有効

⬆力石徹ばりのアッパーカット。重心を前に傾けて打つべし。KO率の高いパンチだ

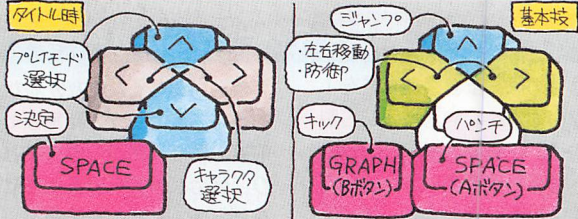
わきげを破らぬかぎり勝ち目はない!

The かくとう PART3
～帰ってきた8人～

D 108,544

MSX turbo R 専用

by　上ちゃんだよ▶解説は62ページ

かかってこんかい! ヒィヒィいわしたるでェ～

8人の格闘野郎のプロフィールと必殺技を紹介しよう。ちなみに必殺技の出し方はプレイヤーが右向きの場合、また出し方の後に「＊」が付いてるものはジャンプ中にも使用できるのだ。

連続でダメージを受けると気絶して、しばらくは動けなくなってしまう。時には防御することも必要なのだ

マイケル

このゲームの主人公。力が強く、中でもわきげを見せるように繰り出すアッパー「わきげ」(なんちゅう名前だ)の破壊力はピカイチ!

- ●わきげ……⇩＋A
- ●ロケットひざげり……⇩＋A＋B
- ●旋風脚……ジャンプ中に⇩＋B

チョップマンあだち

「チョップさせたら世界一!!」などとほざくうぬぼれ屋さんだが、チョップの技術はかなりのもの。「つかみチョップ」はすべての必殺技の中で最大のダメージを与えることができる。

- ●マッハチョップ……A＊
- ●つかみチョップ……敵に近づいて⇨＋A

ごっちゃんMK2

コンクリートをくだき割るほどの石頭をもつ。かってマイケルとの闘いに負けて以来、修行に修行を重ね、石頭に磨きをかけて帰ってきた。けっしておじぎしてるわけじゃないぞ。

- ●ごっちゃん……(⇨＋)B＊
- ●つかみごっちゃん……敵に近づいて⇨＋B

速杉　見栄内くん

特徴は読んで字のごとく、初心者向き。しろうと相手なら必殺技の連打でかんたんに勝てるだろう。でも早いのは嫌われちゃうぞ(危ない)。

- ●マッハボディクラッシュ……⇩＋A＊
- ●ファイヤースクリューキック……ジャンプ中に⇩＋B

まわりやごんちゃん

回ることに快感を覚えた変な格闘家。いくら回っても目が回らないという体質をいいことに、隠し持つ木刀をブンブン振り回すズルい奴だ。ヤンキーかおまえは?

- ●木刀スペシャル……A＊
- ●人間魚雷……⇩＋B

パロディスト小太郎

パロディに命をかける男。パロディなだけあって某超有名ゲームに出てきたような技を使う。「小太郎ブラスト」はスキが多いが、上空からの敵の攻撃に対してほとんど無敵なのだ。

- ●波動拳……⇙＋A
- ●小太郎ブラスト……⇩＋B

Punching Man

アメリカの元プロボクサー、パンチ技を得意とする。バランスがとれた扱いやすいキャラだ。

- ●わきげ……⇩＋A　(マイケルと同じ)
- ●クラッシャーストレート……⇩＋⇨＋A
- ●スカイキャッチャーパンチ……お互いにジャンプ中、近づいて⇩＋A

マスターサンプン

マイケル最大のライバル。マイケルとの闘いに敗れて以来、新たな技をあみだして再挑戦!「ローリングアタック」は使えるぞ。

- ●パワーボール……⇩＋A
- ●はたきげり……⇩＋B
- ●ローリングアタック……⇩＋A＋B＊

ターボR専用の格闘ゲームの登場だ。ターボRを持っていないけど、どうしてもプレイしたいって人はこのさいターボRを購入してね。

タイトル画面で1人用か2人用を選択。1人用は自分の選んだキャラ以外の7人をコンピュータが操作、全員倒したあかつきには思わず笑ってしまうエンディングを見ることができる。2人用はお互いにキャラを選択して戦う(ただし同キャラ対戦はできない)。

勝負は時間無制限の3本マッチ。相手の体力をゼロにすると1本取ったことになり、2本先取したほうが勝者となる。

このゲームでは技ごとに当たり判定や攻撃範囲が異なるのでやみくもに技を出しても勝つことは難しい。はじめは相手の技を的確に返せるように1人用で練習するのもいいだろう。

2人用では、さらに心理戦の要素が加わる。相手の技をあらかじめ予測し、返し技をねらうとか、フェイントで相手を誘い出しそこをたたくといったテクが使えるのも人間どうしならでは。対COM戦も楽しいが、やはりこのテのゲームは人間どうしの対戦にこそ、その醍醐味があるといえるだろう。　(にい)

↑1対1でむかえた最終ラウンド、速杉見栄内くんの「ファイヤースクリューキック」にマイケルの「わきげ」がジャストミィ～トォ～!!　でも毛深いのは嫌われちゃうぞ(これぱっか)

料金受取人払

新宿北局承認

72

差出有効期間
平成6年8月
31日まで

切手不要
切手を貼らずにお出しください。

郵便はがき

169-00

107

(受取人)
東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号
(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN⑩係

キミもプログラムが作れるようになる!

パソコン MSX対応 講座 無料 ★くわしい案内資料 送呈券

↓必要なことを書いたらスグ出してください!

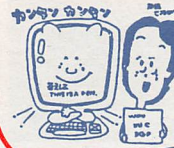
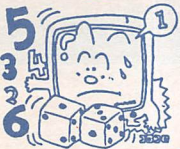
住所	□□□-□□ MSX・FAN⑩係 都道府県 市区郡 (様方)			
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号 市内番号 番号 ( )	
		年齢	歳	性別 男 女 1・2

このハガキを今すぐポストへ!

RE	M819SR2A08

キリトリ線

プログラムが
自分で作れるようになる
パソコン
MSX対応 講座
ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！
MSX
無料です！
このハガキを今すぐポストへ
見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい
キリトリ線

プログラムの作り方が どんどん分かる!
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる!
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
暗号作成&解読
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
楽しみいっぱい!
キミだけに教える
300のプログラム!
ハガキをポストへ!!
★楽しいプログラムが思いのまま作れる!
★友だちがビックリする!
プログラムを作って
自慢できる!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京03(3200)5713(代表)

目次

ファンダム SCRUM

激しい生存競争のなか、散っていった作品はこのページを華々しく飾ってくれた。いつか4色ページを飾るまで負けるな。

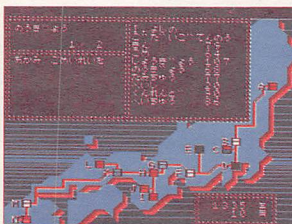
ちえ熱の選考会レポート

眠たい。疲れた。よく見ればコルサコフが眠っている。ささやとがまこの姿がない。どうやら終電で帰ったようだ。時計は午前0時を過ぎている。いつの間にか編集部にはファンダム班員しかおらず、そして選考会はまだまだ終わらない……。

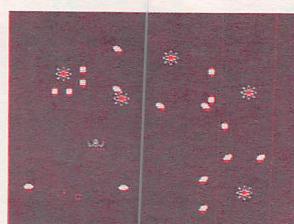
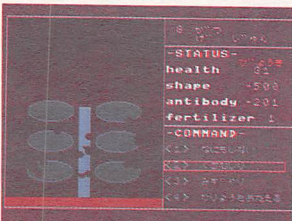
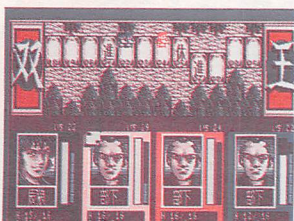
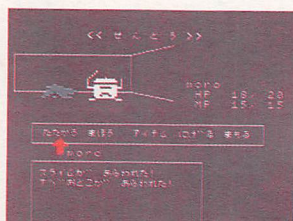
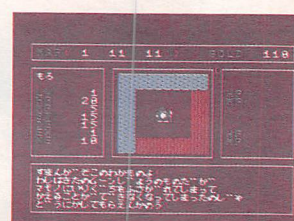
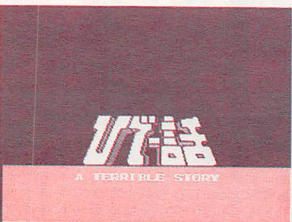
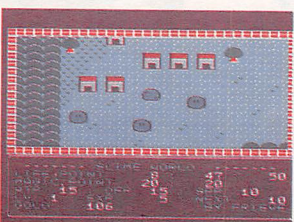
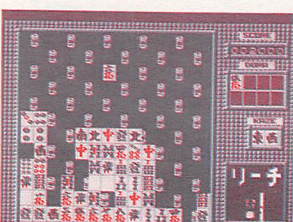
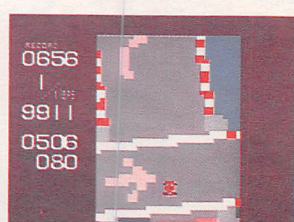
なかなかハードだった今回の選考会は、なにしろ出品数が多かった。今月がプロコンにノミネートされる最後のチャンスだけあって、ひと癖もふた癖もある作品が多い。それにしても、ノート1冊ぶんのマニュアルが付いている作品にはまいったね(どうやれば遊び方のページで紹介できるのか知りたいぞ)。

今月号の選考会で印象に残った作品は福留英明作の『襟裳岬(えりもみさき)』。手紙のなかに新聞のコピーが同封されており、それは北海道の襟裳岬、40年におよぶ緑化事業の記事だった。つまり福留クンのゲームはそんな事実を背景に作られたエコロジーなSLG。これは来月号の選考会に再出品したい。

先月号で書いたUMIPI作の『DARK Dungeon』は、結局、もう少し採用を見送ることになった。意見は2つにわかれたままなのだ。来月には真剣に結論を出す。　(ち)

※選考会出品作品

HOEI作の「太平記」。鎌倉時代末期を舞台にした歴史SLG。光栄の歴史SLGに雰囲気だけ似ていたが内容が薄かった

廣田祐介作の『TEMIMU』。投げ技だけを使って戦う2人対戦ゲーム。コミカルに動くキャラクタがいい感じ。次回採用

T.Y.S Notos作の「マウントファウン」。爆弾を使って山を削り、山のなかに隠されている的を破壊するゲーム

VENOM作の『弾よけ練習プログラム THE SATORI』。自由に砲台を設置でき、さまざまな弾よけが練習できる

TEAM Oes作の「MAKE FLOWER」は花を育てるSLG。開花したときの花を、もうちょっと美しくしてほしかった

Syou Syun作の「双王」。コマンド選択式の格闘すごろくゲーム。見た目はすごくいいのだが……。いちおう保留

ロートルダムの怪人作の「MAZOAII」。3D迷路を歩きながら、部屋の中に潜むモンスターを倒していくRPG

ヒルン作の「ファンタジーワールド」。勇者が魔王を倒すことを目的としたRPG。オールBASICで作られた力作

山添博史作の「ひで一話」。以前紹介した「山田克男」の発展版。オープニングは最高におかしい。採用寸前でバグのため保留

FRIEVE作の「SLIME WORLD」。人間の侵略からスライムを守るRPG。戦いがリアルタイムで進むのが新しい

太郎ちゃんのパパ作の「摩天楼」。麻雀とテトリスを組み合わせたゲーム。熱中してプレイしていたら役判定に大バグ発見

松岡貴之作の「まわりゃいいってもんじゃねぇ」。回転拡大縮小機能があるレースゲーム。ゲーム性を増幅した再投稿に期待

 ★ファンダムへの投稿募集中／ 応募要項は81ページ

選考会集計結果
BEST5プラス1！

プロコン期間に集まった内容の濃い大量の応募作品のなかから紹介できたのはごくわずか。そのなかで、2か月連続採用されたTPM.COとSILVER SNAILはすごいものだ。なお、終電で帰ってしまったささやとがまこは翌日にきちんと審査しました。

		Empörer	TheかくとうPART3	DELVINDUS EASY SYSTEM	Fighting Cock	桑藤幹夫	クイックナイト
		総計69点	総計63点	総計63点	総計60点	総計59点	総計48点
Orc	FM音楽館、付録ディスク担当者。よく見ると編集部でいちばん髪の毛が長い	おお、見かけもすごいが、ゲームバランスもよさそう。いかにも大作という感じで、やっぱり大作。いい	「スト●」がこの世に出てからずいぶんこの手のゲームが増えたなあ。ぼくはあまり好きじゃないけど	コマンドがかんたんになっただけ、前よりもすぐにのめりこめる。ああ、なんてひどいゲームなんだろう：－)	う、殴りあって、血が飛び散っている……わりにキャラが小さくてなんかものたりない。いまいち	おお、この回転は一体……。でもちょっと遅いので、ターボR専用にして『キャメルトライ』を作ろう。作って	見た目はつまらなそうだが、じつはしばらくおもしろかった。やはり、7、8点はあげたいパズルRPG
がまこ	遊び方ページ担当ライター。にいに、あるところを目撃されたがまこはピンチ	このゲームはなんとも評価しづらい。おさだが楽しそうにプレイしていたのが、印象的だったので	にいがあまりに楽しそうにプレイしているので、記事の担当を譲ってあげた。涙を流して喜んでいた。(実話)	心の奥底に眠る、危険な感情を目覚めさせてしまうゲーム。すでに気分はベルクカッツェ!! え、知らない？	SILVER SNAILのキャラは、相変わらず動きがなめらか。ビシバシ殴りあうのは見缶、もとい快感だ	「単純だけど面白い」そんなフレーズがぴったりはまってしまうゲーム。まわり、まわられ、まわります。どん	あまり編集部では人気がなかったが、僕ひとりはしゃいでプレイしていた。でも、もうひとつ演出不足かなあ
コルサコフ	ファンダム班、付録ディスク班のボス。原稿を書くのがいつもいちばんおそい	ö(オーウムラウト)の入ったタイトルがかっこいい。熱中してプレイしていたおさだの評価を信じて	やはり同種のゲームが多いなか、完成度とキャラクタのユニークさなどのバランスを評価してわきげさくれつ	TPM.COの実験的作品。難解ふうの自分の前作に対抗してウリウリホレホレものにしあげた悪魔ゲーム	これも前作の「リアルな動き」というテーマを追っている点を最大限に評価。ゲームそのものは、どうかなあ	もともとこの作者にはCGコンテストの紙芝居部門で注目していたが、そのうえ三角関数でこのネーミングなら	なにを参考にした作品かは知っている人にはすぐわかるが、それにしてもこのエッセンシャルな構成が好き
ささや	プリメ倶楽部、付録ディスク担当者。ついでに今月は『ブライ下巻』も担当	ほよよ、スゴイでちゅよこのできばえわ。ぼくたん感動ちたでちゅ。見栄えも思考ルーチンも納得いくでちゅ	おにょ～れ、シゲル！再戦ぢゃあ!! 動きはいいち、攻撃も多彩でちゅ。対COM戦ができゆのがGoodでちゅ	るるる～、とてもおもちろくなってまちゅね。前作のBGMはクセになりそうでちたけど、今回は平気でちゅ	バカバカちい、連射ちてれば勝てるでちゅ。よけるよりも攻撃ちてゆほうがいいでちゅ。しゅぐあきるでちゅ	見てくれは悪いでちゅが、やってみゆとそこそこに遊べゆでちゅ。But ネーミングがふざけてゆじょお!!	見えなくなゆとスリル満点でちゅ。「イース」のラストみたいでちゅ。見てくれがイマイチ悪いでちゅ
ちえ熱	当コーナー担当者。わたしがいちばんすすめる本は「麻雀放浪記」である	全体に冷たいイメージのある作品だ。文字ばかりでなく、かんたんでいいから絵などを表示させてほしかった	画面をいっぱいに使って、ドタバタ戦えるのがいい。ただ、戦う舞台がいくつか用意されているとよかったのに	よくできているゲームです。しかし、何度もクリアをしたが、やっぱり悪魔のRPGでは喜びがあじわえない	こんな作品を待っていた。しるすねキャラはサイコーだね。この調子でどんどん頑張ってほしい	ちょっと、ものたりなさを感じてしまい、熱中して遊べなかった。もっと、ダイナミックな動きを期待していた	オーソドックスなアルファベットRPG。すでにこのタイプは滅んだと思っていたが、まだしぶとく生きていた
MORO	スーパービギナーズ講座担当者。編集部が禁煙になってますます来なくなった	見た目がよく、光栄かぶれのSWGが多い中、惑星間戦争を題材にしているところなどを評価して	ちえ熱と一通りのキャラクタで戦ってみたが、連続で技をかけると一方的な戦いになりやすかったので辛くした	愚民の逃げまどうさまがリアルに表現されているところや、テンポのいいゲーム展開といい、よくできている	動きがリアルなだけにおもしろそうに感じた。攻防のパターンが少ないので、もっと多くしたほうがいいだろう	グラフィックの回転がスムーズに見えたのでちょっと高めにした。操作性がちょっと悪いのが難点	なんとなく、懐かしいという感覚と、新しいという感覚の両方を感じたので。1画面というところがいい
おさだ	プログラム解析、国際化コーナー担当者。引っ越しのため彼はとても貧乏	ビジュアル、操作性、バランス、どれをとっても素晴らしい！ 欲をいえば戦闘にもうちょっと工夫がほしい	大技連発のガサツなゲームと思ったのだが当たり判定などがていねいに作ってあり、ちょっと見直した	「おにいちゃんのかたきー!!」だってさ。良心をザクザク刺激する超快感極悪非道ゲームだ	画面はそれっぽい雰囲気だが、ゲーム内容は殴りあうだけで意外につまらなかった。もうひとひねりほしい	くるくるポンポンしまったドッカーンしくしくなゲーム。スコアを欲ばらなければ、かんたんなのだけど……	Aと何回、Bと何回ってな感じで適切な戦う回数をみつけるだけのゲーム。いったい何が楽しいんでしょ？
にい	遊び方ページ、アル甲、付録ディスク担当者。カラオケでチェッカーズを絶叫	シミュレーションはあんまりやらないので評価しづらいのだが、結構楽しめたのでこんなもんかな	対戦モードが熱い！自分より弱い相手をつかまえ、ボコボコにしたときの快感といったら……ねぇ、ささや	建物を破壊し、恐怖におののく愚民どもをビシビシする快感を覚えたらもうやめられまへん。イッちゃいそう	場末の酒場っぽい、けだるい雰囲気がなんだかグー。ゲームもシンプルだけど奥が深そうで楽しいのだ	タイトルから、かいこを蛾に成長させる男を描いたゲーム……なんて誰も思わないよなあ。回転がよくデキてる	パズルとPRGを足して2で割ったような感じ。妙にハマルんだけど、1度クリアしたらアキちゃうかも

【審査点案内】 9点以上＝絶対採用！ 8点＝ぜひ採用したい 7点＝採用してもいい 6点＝採用レベルの作品だ 5点＝わからない 4点＝やめたほうがいい 3点以下＝採用は阻止したい

選考会出品リスト

※左ページで紹介している作品以外のもの

	作品名	作者	作品内容
1	コンビネーションプレー	ボンバー菊地	ボールとラケットを2人で操作し、追ってくる敵から逃げ延びるというゲーム。2人の呼吸が大事
1	骨嵐	いまぜっと	向かってくる障害物(骨)に、チェーンで通る穴をあけながら突き進んでいく
1	PROJECT1	カノッサの靴擦れ	連立方程式を解いてくれる実用プログラム。途中経過を見せてくれるともっと実用的になるのでは
1	ファム	Than	伸び縮みするレーザーをよけたり利用したりしながら、上まで登っていく。やりごたえがあった
1	Syntax error	たけうま	疑似的にエラーを作り出し、エラーの出た行のどこが間違っているかを見つけ出すゲーム(?)
GP	ブロックホール	いまむら秀樹	ブラックホールに吸い寄せられるブロックを、マウスを使い、吸いこまれないように防いでいく
GP	SLIME BATTLE '92	MITTUN SOFT	再投稿実らず。スライムが1匹ずつ動くため、競争している雰囲気が伝わってこないよ
GP	NEXT TENKING	RATOC	以前採用された、各地の天気当てゲームのバージョンアップ版。天気に雪、雷が増え、対戦もできる
GP	BALL POOL	村林恒	UFOキャッチャーふう対戦ゲーム。点数が増減したりするボールを拾いあい、スコアを競う
GP	JUMP BALL	村林恒	画面中央でボールが衝突しあう対戦ゲーム。ジャンプのかけひきがシンプルで非常におもしろい
GP	MAJOR-FIGHT /	大羽ナオ	MSX版バーコードバトラー。自分だけのオリジナルバーコードをかんたんに作れる機能付き
GP	CONQUER	α	物陰にかくれながらドンパチする対戦ゲーム。最初に3タイプの銃から、すきなものを選べる
GP	THE JUSTMEETEST	TEAM Oes	標的の上を勝手に動きまわる照準を使って、得点を競い合う。高得点を狙うには辛抱強さが必要
GP	めいきゅうたんけん	J	モンスターのうろうろする迷宮が舞台のアクションRPG。5つの紋章を手に入れ、ボスを倒せ
GP	27PUZZLE	FIX	3×3に並んだ9マスを3段重ねにしたパズルゲーム。1から27までを順番に並べるのは大変そう
D	襟裳岬	福留英明	北海道の襟裳岬にきれいな海をとりもどせ。ゲーム業界初のエコロジーSLGではなかろうか？

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部「11月情報号確認用データ」係まで。

※9月号に紹介した改造方法は下の欄外で紹介してます

情報局 5月号『GEAR』が遊べる

9月号の情報局に「『GEAR』をMSX2+で遊ぶ」という情報を載せたが、それはまだまだ不十分なものだった。しかし、ここに新たな情報が届いたので紹介するぞ。

何通か集まった手紙を読むとすべての人がパナソニックFS-A1WSX(WX)である。ほとんどの人が『GEAR』を遊ぶには、3月号の情報局「WSXを高速モードに」の記事で紹介した、
OUT &H4Ø, 8：OUT&H41, Ø
を使ってWSX(WX)を高速モードにしてから、9月号の情報局で改造した『GEAR』を実行する方法を書いてあった。ただし、この方法をソニーとサンヨーの2+で試したところ動かなかった。残念。

今回、WSX(WX)の改造方法を書いてきてくれた人のなかでいちばんはやく編集部に手紙が着いた、宮城県の小山大輔クンにテレカを送ります。（ち）

⬆『GEAR』が遊べるようになったのは結局、FS-A1WSX(WX)の機種だけ。他の2＋でも遊べる改造法がほしい

質問箱 9月号『TQ2』が動かない

Q 『TERACO QUEST II』が実行できません。どうやっても「Out of memory」が出てしまいます。(宮城県・田中孝次／13歳)

A 読者から①ゲームの初期化がうまくいかない②ファイルをロード、またはプレイ中に「Out of memory」が出てしまうといった苦情の報告を多数いただきました。どうやら説明不足の点もあったみたいで……、本当にゴメンナサイ。①は「_PAUSE」文の削除が不完全かと思われます。行25、90、260、500、1430、2460に1箇所ずつありますので、1つ残らず削除してください。

②に関してハッキリしたことはいえませんが、前に別のプログラムを立ち上げたか、またはMSXを立ち上げたときに何かの影響でメモリが小さくなっているの2点が考えられます。前者の場合は一度リセットしてからゲームを立ち上げてください。後者の場合は各マシンや個人の仕様によって、若干の違いがありますので。マニュアルなどで確認のうえ、標準状態にしてからゲームを立ち上げてください。また、どうしても動かないという人は、使用機種名や立ち上げたときの状況など、詳しく書いてファンダムTQ係に送ってください。（に）

情報局 9月号『THINFAT』のバグ情報

いく枚も「エラーが出た」の手紙が舞いこんできた9月号『THINFAT』。そのなかに作者からのバグ修正の手紙もあった。

まず、作者から届いた修正箇所は行1570の最後のほうにある「M$=""」を、ダブルクォーテーションの間にスペースを1個あけて「M$=" "」とする。これで、「きたのまち」で情報屋「きたの」の占いを断ると出る「Illegal function call in 720」は出なくなります。

また、ゲーム後半で戦う「おおわし」に「スーパーアタック」などの大技を使うと「Overflow in 2380」が出るという手紙も受け、編集部でやってみたところおなじエラーが出た。これについては現在おさだが原因究明中。チェック不十分でごめんなさい。（ち）

⬆「おおわし」が出現。このあと戦闘中にエラーが出てしまう……。ここまできて、そりゃないよね

情報局 SET ADJUST命令のかわりに

RPGなどでモンスターから攻撃を受けたときによくある演出が、画面をグワワワーンとゆらすこと。これについて千葉県の松永クン（15歳）から以下のような手紙がきた。

「MSX2以降のゲームでバッテリーバックアップされる命令を使用しているゲームがありますね。これはユーザーが設定した値を勝手に変更してしまい、ハッキリいってよくありません。なかでも、SETADJUST命令はRPG等でダメージを受けたときの演出に大変効果的なので多く使用されているようです。これはユーザーサイドから見れば、せっかくベストポジションにしたのに、ということになり大変悲しいことです。そこで、SETADJUST命令を含め、バックアップされる命令は使用しないように定めたほうがよいと思います」。

ということでSETADJUST命令の使用を迷惑に感じている松永クンが教えてくれる、その代わりとなる命令は、
VDP(19)=(xAND15)*16+(yAND15)
というものだ(x、yは画面をずらす値で、SETADJUST命令のパラメータとおなじ)。これはいいことを教えてもらった。投稿者諸君、次からはこれを使おう！

情報局 8月号『VS Block Break down game』のオリジナルラウンドを作る

8月号の『VS Block Break down game』にすっかりハマッてしまった滋賀県の清水クン(17歳)から2つの情報が届いた。

1つ目はバグ情報。紹介ページには「タイマーが0になった時点でブロックの数が少ないほうが勝ち。ブロックが同数の場合は持ち球の多いほうが勝ち」と書いてある。そこを、清水クンは残りブロック数の判定より残り球数のほうを優先して判定している、と指摘してきた。調べてみればそのとおり。いくらブロックを多く消しても、ボールが相手より減っていると負けになるのだ(時間切れの場合)。そこで清水クンが教えてくれた、

```
145 GOTO 16Ø
```

を付け加えれば、残りブロック数の判定が残り球数の判定より優先されるようになるよ。

2つ目の情報はラウンドエディタだ。まず、右下のリストを『VS～』のプログラムに加え、「GOTO 2ØØØ」を実行。上の段から、0～4の数字キーでブロックを6個並べていく。並べ終ったら、1～6ラウンドのどれかを選んでエディットしたラウンドに変更する。ここで、エディットしたラウンドが行840～890のデータ文として表示されるので、そこへカーソルを移動させてリターンキーを押せば作業終了。

そのままRUNして、変更したラウンドを選択すれば、オリジナルラウンドでプレイだ。（ち）

⬆オリジナルラウンドをエディット中の画面。ブロックの配置が終わり、変更するラウンドも決めDATA文が表示されている

⬆RUNして変更したラウンドを選択すれば、そこは自分の作ったラウンドになっている。つまらなかったら作りなおそう

```
2000 CLEAR:SCREEN1:DIMS(11)
2010 PRINT"なし-0 ぎん-1 ちゃ-2 あお-3 あか-4":FO
RI=0TO5:LOCATE0,I+2:PRINTI+1;:INPUT"だんめ
 ";Q$:FORJ=0TO5:S(I*2+J¥3)=S(I*2+J¥3)+VA
L(MID$(Q$,J+1,1))*5^(2-JMOD3):NEXT:NEXT:
PRINT
2020 INPUT"へんこう ラウンド(1-6)";R:PRINTR*10+
830;"DATA "+CHR$(34);:FORI=0TO11:PRINTCH
R$(S(I)+128);:NEXT:PRINTCHR$(34)
```

〈9月号で紹介した『GEAR』の改造方法〉①行40、290、320の「_PAUSE(～)」をカッコ内の値をループ回数とした、FOR～NEXT文にする。②行250の「DEFUSR=&H9ØØØ」を「DEFUSR=&H9Ø13」にする。

第1回TIM賞

受賞作品はこれだ!!

3D
兵庫県・長尾隆司（21歳）

SPEED
LAP TIME
TIME 198

⬆ガコガコ、アクセルを踏みこみ電子の岩山をジェットコースターのように駆け抜けていく

真夜中に終わった選考会につづいて、第１回TIM大賞の選考が行われた。ファンダム班員以外だれもいない部屋のなかで、深夜、話し合いのすえ、TIM賞は長尾隆司作の『3D』に決まった。おめでとう／

TIM賞の対象となる作品は1992年4月号から9月号に採用された作品で、最初にTIM賞の候補としてあがったのは、6月号『3D』（長尾隆司作）、7月号『タコ&イカ〜竜の住む魔城篇〜』（OFUKO作）、8月号『LOST WING』（チビ太作）の3本。

この3本のなかで、完成度の高さで『タコ&イカ〜』、先進性と新鮮さと現実感で『3D』の2本がぶつかりあった。

『タコ&イカ〜』は典型的なアクションゲームで、新しさより大衆受けのする「サザエさん」のような作品。多くの人がもんくなく楽しめる。

一方、3D表示のドライブシミュレータ『3D』は、わずかなデータで立体的な現実感のあるコース（コース外のフィールドも／）をみごとに作り上げていた。ただし、ターボR専用。

たぶん、人気投票にかければ『タコ&イカ〜』になるにちがいない。MSX2で遊べるし、ゲーム性は親しみやすい。

だが、MSXの将来を考えると、『3D』がターボRの機能を利用してバーチャルリアリティ的なアプローチを試みた点は人気度以上に評価できる。こうした「すごい」ゲームが次々に現れることを期待して、その最初の代表としての『3D』に、第１回TIM賞を与えたい。

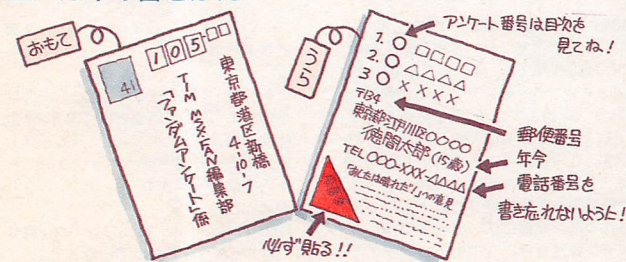
⬅受賞のメッセージ

この度、第1回TIM大賞に『3D』を選んでいただき、ありがとうございます。
平成4年9月7日　長尾隆司

最後に掲載時に『3D』の解析担当だった「にゃん☆」（現在テクノポリスに在籍）にこの作品の印象を語ってもらった。

「3Dのドライブゲームが高速に動いていて、すごいなというのが確か第１印象だったと思います。しかし、せっかくのターボR専用なのに、階層ディレクトリしかターボRの機能を使っていなかったのが残念でした。〜専用とするからには、その機能をフルに使わないともったいないですからね。プログラムはアルゴリズムなどが、よく考えられていて感心しました」

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった２色記事のベスト３」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ／」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは10月末日。抽選で５名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果（9月号）

9月号の上位３つは先月号と変わらないので、4〜6位を発表。6位は『VAGUE CITY』。5位は『THINFAT』。4位は「新・マシン語の気持ち」でした。

■ハガキの書きかた

【ファンダムアンケート9月号当選者発表】〈北海道〉後藤兼次〈埼玉県〉長谷川聡〈東京都〉加藤和夫〈宮崎県〉渋谷一郎〈長崎県〉川添忠

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造方やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●１行プログラム＝そのものずばり、たった１行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ／＝１月号のテーマ「one and only」について、みんなの意見を大募集（しめ切りは10月末日）。また、「あしたは晴れだ／」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで（○○○に各コーナー名を入れる）。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること／

ファンダムアンケート⑪
応募券

新・マシン語の気持ち

#2 VRAMとマシン語

高速でキャラクタフォント定義をしたり、マップスクロールしたりするにはBASICではおそすぎる。だから、マシン語をはじめたという人は多い。今回は、まずVRAMにアクセスするために必要なBIOSを紹介しよう。

MSXと画面表示

MSXの画面表示は、VDP*と呼ばれる画像表示処理LSIによって処理される。そして、ディスプレイ上に表示されている画像は、VDPに接続されているVRAMと呼ばれるメモリの内容を表している。

VRAMに置かれているデータが、どんな意味をもつのかは、VDPのレジスタに設定されている値によって変わる。VDPはI/Oポートを通じてCPUと接続されていて、VRAMに対して読み書きしようとすれば、VDPを介さなくてはならない。

このような構成のハードウエアでのグラフィック処理は一般に遅いので、VDPコマンド(LINE, PAINT,COPYなどをハードウエアでおこなう)などの機能がこの点を補なうことになる。ここまでいっておいてわるいのだが、VDPコマンドやVDPのレジスタについては説明が長くなるので、次の機会にまわすことにして、今回はまずVRAMへのアクセス方法について説明しよう。

VRAMアクセス方法

VRAMをアクセスするためのBIOSにはおもに次のようなものがある。使い方は、「入力」で指定されたレジスタ*にデータをセットして、カッコ内のアドレスをコールする。「変化」というのは、そのレジスタの内容が破壊される*恐れのあることを示す。

VRAMから1バイトのデータを読む
RDVRM(ØØ4AH)

入力：HLにVRAMアドレス(下位14ビット有効)
出力：Aに読みだしたデータ
変化：AF
注意：これはMSX1用のものなので、指定できるアドレスは14ビット(ØØØØH～3FFFH)。MSX2以上の機種ではNRDVRM*(Ø174H)を使用すればアドレスは16ビットまで有効

VRAMに1バイトのデータを書きこむ
WRTVRM(ØØ4DH)

入力：HLにVRAMアドレス(下位14ビット有効)
　　　Aに書きこむデータ
変化：AF
注意：MSX2以上の機種ではNWRVRM(Ø177H)を使用すれば16ビットまで有効

VRAMからメモリへのブロック転送
LDIRMV(ØØ59H)

入力：HLにVRAMアドレス
　　　DEにRAMアドレス
　　　BCに長さ(バイト単位)
変化：すべて

メモリからVRAMへのブロック転送
LDIRVM(ØØ5CH)

入力：HLにRAMアドレス
　　　DEにVRAMアドレス
　　　BCに長さ(バイト単位)
変化：すべて

VRAMを同じデータで埋める
FILVRM(ØØ56H)

入力：HLに書きこみ開始VRAMアドレス(14ビット)
　　　BCに長さ(バイト単位)
　　　Aにデータ
変化：AF,BC
注意：MSX2以上の機種ではBIGFIL(Ø16BH)を使用すれば16ビットまで有効

フォントチェンジ

WRTVRMの使用例として、'Ø'*から'Z'までのフォント*を加工するプログラムを考えてみよう。こういった種類の処理は、ファンダムでよくみかけるけれど、BASICでやるとやっぱり遅い。考え方はBASICのときと同じで、VRAMにあるパターンジェネレータテーブルに加工処理したフォントデータを書きこめばよい。LIST2－1を試して速さを体験してほしい。

また、行1160のコール先を「KAGAMI」や「NANAME」に変更して試してみよう。

かんたんなスクロール

VRAMとマシン語といえば、やっぱりスクロールは避けて通れない。

もっともかんたんな方法は、メモリにあるデータをVRAMのパターンネームテーブルに転送する

VDP
Video Display Processorの略。画面表示専用で、このチップの性能がその機械の画面表示能力を決定する。
レジスタ
レジスタという言葉があちこち出てきてまぎらわしいが、通常、BIOSでたんに「レジスタ」というときはかならずCPUのレジスタのこと。
レジスタの内容が破壊される
あるBIOSコールによって、なんらかの処理が行われ、その結果、いくつかのレジスタの値が変化する。それを気にせず、次の命令でレジスタの値を利用した処理をおこなうと、とんでもない目に会う。BIOSコールしたときにどのレジスタが変化するかはつねに意識しておかなければならない。なお「破壊される」とは、たんに「内容が変化する」という意味であって、レジスタが壊れるという意味ではない。
NRDVRM～
MSX2用に追加されたBIOSでも、VRAMアドレスの指定は16ビット。だが、MSX2以降の機種では、ほとんどがVRAMを128Kバイト(そのアドレスの情報量は17ビット)積んでいる。ここに矛盾を感じている鋭い読者のために解説しておこう。じつは、これらのアドレス指定は、アクティブページの先頭アドレスから数えた値を指定することになっているのだ。必要に応じて、アクティブページ番号を保存しているワークエリア「ACPAGE」(ØFAF6H)を書き換えればいい。
'Ø'
「'Ø'」という書き方は、通常、その文字そのもの(ここでは0という文字)を意味するが、アセンブラのソースリスト中に出てくる場合は、キャラクタコードの数値を意味する。
フォント
font。書体のこと。パソコンでは、書体にかぎらず(字になっていなくても)、

LIST2-1 フォントチェンジ

```
1000   INIT32: EQU     006FH       ● SCREEN 1 に初期化するBIOS
1010   WRTVRM: EQU     004DH       ● VRAMに1バイト書きこむBIOS
1020   CGPNT:  EQU     0F91FH      ● (CGPNT+1)=ROM上のフォント格納番地
1030 ;
1040           ORG     0D000H
1050           CALL    INIT32
1060           LD      H,0
1070           LD      L,'0'
1080           ADD     HL,HL
1090           ADD     HL,HL
1100           ADD     HL,HL       ● HL=asc("0")*8を計算
1110           PUSH    HL
1120           LD      DE,(CGPNT + 1)
1130           ADD     HL,DE
1140           POP     DE
1150           LD      BC,158H     ● 158H=(asc("Z")-asc("0")+1)*8
1160 LOOP:     CALL    HUTOJI
1170           EX      DE,HL
1180           CALL    WRTVRM        VRAMに転送
1190           EX      DE,HL
1200           INC     HL
1210           INC     DE
1220           DEC     BC
1230           LD      A,C
1240           OR      B
1250           JR      NZ,LOOP
1260           JP      9000H       ● アセンブラのシステムにとぶ
1270 HUTOJI:   LD      A,(HL)      ● ブトジ文字処理
1280           SRL     A
1290           OR      (HL)
1300           RET
1310 KAGAMI:   PUSH    BC          ● 左右反転処理
1320           LD      B,8
1330           LD      C,(HL)
1340 LOOP2:    RRC     C
1350           RLA
1360           DJNZ    LOOP2
1370           POP     BC
1380           RET
1390 NANAME:   PUSH    BC          ● 斜字体処理
1400           PUSH    HL
1410           PUSH    DE
1420           LD      A,00000111B
1430           AND     C
1440           LD      HL,TABLE
1450           LD      D,0
1460           LD      E,A
1470           ADD     HL,DE
1480           LD      B,(HL)
1490           POP     DE
1500           POP     HL
1510           LD      A,(HL)
1520 LOOP3:    SRL     A
1530           DJNZ    LOOP3
1540           POP     BC
1550           RET
1560 TABLE:    DEFB    4,8,1,2,2,3,3,4  ● 斜字体処理用データ
1570           END
```

LIST2-2 かんたんなスクロール

```
1000 LDIRVM:   EQU     005CH       ● メモリからVRAMへのブロック転送BIOS
1010 MAPDAT:   EQU     0D100H      ● MAPデータ先頭アドレス
1020 WDX:      EQU     18          ● 画面に表示する幅(X方向)
1030 WDY:      EQU     10          ● 画面に表示する幅(Y方向)
1040 XWMAX:    EQU     60          ● X方向の世界の大きさ
1050           ORG     0D000H
1060 START:    INC     HL
1070           INC     HL
1080           LD      E,(HL)
1090           INC     HL
1100           LD      D,(HL)      ● DE=USR関数の引数(整数型に限る)
1110           LD      HL,MAPDAT
1120           ADD     HL,DE
1130           LD      A,WDY
1140           LD      DE,1800H    ● パターンネームテーブルの先頭番地
1150 LOOP:     PUSH    AF
1160           PUSH    DE
1170           PUSH    HL
1180           LD      BC,WDX
1190           CALL    LDIRVM
1200           POP     HL
1210           LD      DE,XWMAX
1220           ADD     HL,DE
1230           POP     DE
1240           LD      BC,32
1250           EX      DE,HL
1260           ADD     HL,BC
1270           EX      DE,HL
1280           POP     AF
1290           DEC     A
1300           JR      NZ,LOOP
1310           RET
1320           END
```

LIST2-3 スクロール体験用BASICプログラム

```
1000 SCREEN1:CLEAR200,&HD000
1010 DEFINT A-Z:BLOAD"SCROLL.BIN"
1020 FOR I=0 TO 8
1030 READ X,Y:X(I)=X:Y(I)=Y
1040 NEXT
1050 DEFUSR=&HD000:AD=0
1060 S=STICK(0)
1070 AD=AD+X(S)+Y(S)
1080 A=USR(AD)
1100 GOTO 1060
1110 DATA 0,0
1120 DATA 0,-60, 0,0 , 1,0 ,0,0
1130 DATA 0, 60, 0,0 ,-1,0 ,0,0
```

という方法だろう。

LIST 2－2はBASICから使いやすいように、右下図のようにマップを考え、USR関数の引数として、MAPデータ先頭アドレスからの相対値を渡すことにする。

この説明ではきっとわかりにくいと思うので、LIST 2－3のBASICプログラムを動かしてみてほしい。

まず、LIST 2－2をアセンブルしたあと、「BA」と打ちこんでBASICへ行き、

BSAVE"SCROLL.BIN",&HD000,&HD027

を実行して、ディスクにD000H～D027Hのマシン語をセーブする（付録ディスクにSCROLL.BINとして収録ずみ）。

つぎに、LIST 2－3のBASICプログラムを実行する。

カーソルを動かしてみると、画面がスクロールするはずだ。今回はマップデータとキャラクタのフォントを入れていないので、単なるメモリのアスキーダンプでしかないが、だいたいこれでわかってもらえると思う。なお、オーバーフローなどのチェックはしていないので、あまりスクロールさせるとエラーになる。

LIST 2－2の行1020～30のWDXとWDYをそれぞれ、32、24にするともっと大きなスクロールとなる。アセンブルしなおして上記の手順で試してみよう。

まとめ

BIOSの紹介ばかりになったが、これらが使えるようになれば、VRAM関係のたいていのことができるようになる。いろいろなプログラムを作って試してほしい。

高速性が要求される場合などにはI／Oポートの直接アクセス※でVRAMにアクセスすることも許されているが、ふつうはBIOSを使えば十分である。　(馬場俊輔)

キャラクタパターンのことをフォントという。

I／Oポートの直接アクセス

それでもI／Oポートの直接アクセスでVRAMをいじりたい人は、「MSX 2テクニカルハンドブック」などを参照してほしい。ただ、この本に書かれていないことで注意しなくてはならないのは、時間的に短い間隔でI／Oポートをアクセスすると一部の機種ではうまく動かないことがあるということだ。

※付録ディスクについて

付録ディスクにLIST 2－1．SIM、LIST 2－2．SIM（ともにSimple ASMのソース）、およびLIST 2－3．BAS、SCROLL.BINを収録しています。

LIST 2－1、2－2は、Simple ASM上で、

LOAD

を実行するとファイル名を聞いてくるので、ファイル名（拡張子は不要）を入力すると、ロードできます。その後、

ANO

を実行すると、マシン語がアセンブルされます。すべてうまく行けば、LIST 2－1は、

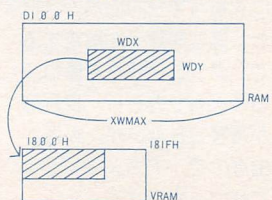
GD000

で実行できます。

LIST 2－2は本文の指示にしたがってください。

なお、SCROLL.BINはLIST 2－2を実行して生成されたプログラムをセーブしたものです。

◉LIST2-2のマップ

スーパー ビギナーズ

Super Beginners' 講座

超初心者

第22回 グラフィック入門その10

グラフィック入門もいよいよ大詰め。MSX2以降から加わった、COPY命令を紹介する。この命令ひとつでグラフィック画面をじゅうぶん活用できるハズだ。

COPY命令とは

SCREEN5以降のグラフィック画面での最大の魅力は、今回紹介するCOPY命令だと断言できるほど、この命令には魅力があるのだ。

■COPY命令とは

COPYには「複写する」とか「写す」といった意味がある。コピーといえば、まず思いつくのがコピー機だろう。いまでは家庭用なんかも普及しているし、コピー機が設置されているコンビニも多いので、夜中でも利用できてとても便利だ。

COPY命令にはそういった意味にふさわしい役割があって、あるときはグラフィックを複写したり、またあるときはディスクに保存されたファイルを複写したりする働きを持っている。

今月紹介するのは、このようにたくさんあるCOPY命令の使い方の中から、グラフィックをほかの場所に複写する方法だ。

■VRAM内でのCOPY

グラフィックをほかの場所に複写するという目的だけでも、画面のほかの部分への複写はもちろんのこと、ディスクや配列変数にも複写できるのだ。

また、論理演算子を指定することで、グラフィックを重ね合わせることもできるし、長方形でしか複写できないが、大きさも自由なので、アニメーションなどで威力を発揮する。

しかし、どこからどこへ複写するかによってCOPY命令の書式が決まるので、今月は画面から画面へ、つまりVRAM内でのCOPYを紹介する。

VRAM内でのCOPY命令の書式は右にまとめておいた。

基本的には、転送元の範囲をLINE命令のように長方形の対角の座標で指定し、転送先の指定は、複写を開始する位置を座標で示すことで行う。

ただし、SCREEN5以降の画面ではページという概念があるので、ほかのグラフィック命令とは違い、どのページからどのページへ複写するかという指定も必要になってくる。

ちょっと面倒だし、ページがからむとミスも起こりやすい。しかし、逆にいえば、ページを切り換えることなくVRAMを自由に扱えるので魅力だ。

せっかくページの話をしたのだから、SETPAGE命令についてもかるく紹介しておこう。

SETPAGE命令は、画面に表示されるページ(ディスプレイページ)と、線を描いたりするページ(アクティブページ)を決める命令で、書式は、SETPAGE〈ディスプレイページ〉〈, アクティブページ〉となっている。また、SCREEN命令を実行したあとは、どちらもページ0になっている。

■VRAM内でのCOPY命令の書式

COPY【転送元領域】TO【転送先】【, 論理演算子】

【転送元領域】で示されたVRAMの領域を、【転送先】で示された位置に複写する。
おもに、おなじ図形をたくさん使う場合や、【論理演算子】を指定しての図形の重ね合わせに使用する。
このCOPY命令は、SCREEN5以上の画面モードのみ、使用可能。

例、ページ1の左上から縦横32ドットぶんをページ0の(100, 100)の位置に複写する。

```
      COPY(Ø, Ø)-(31, 31), 1  TO (1ØØ, 1ØØ), Ø
または、COPY(Ø, Ø)-STEP(31, 31), 1  TO (1ØØ, 1ØØ), Ø
```

●【転送元領域】の指定方法
- (転送先開始点)-(転送元終了点), 図形のあるページ
- (転送元開始点)-STEP(終了点までの増分), 図形のあるページ

転送元開始点の座標は、絶対座標で指定しなければいけない。また、省略はできない。
転送元終了点の座標は、絶対座標でも相対座標でも指定できる。これもまた、省略はできない。
図形のあるページは、SCREEN5と6は0～3、その他の画面では0または1。また、SETPAGE命令で設定されているアクティブページとおなじ場合には省略できる。

●【転送先】の指定方法

- (転送先開始点), 転送先のページ

転送先の座標は、絶対座標で指定しなければいけない。また、省略することもできない。
転送先のページは、SCREEN5と6は0～3、その他の画面では0または1。また、SETPAGE命令で設定されているアクティブページとおなじ場合には省略できる。

●【論理演算子】の指定方法
論理演算子には、以下の10種類が指定できる。論理演算子を省略することもできるが、その場合はPSETを指定したのとおなじ結果になる。

- PSET ……………図形をそのまま複写。省略時とおなじ
- PRESET………図形の色を反転して複写
- OR…………………図形と転送先の状態で1ドットごとにORをとる
- XOR………………図形と転送先の状態で1ドットごとにXORをとる
- AND………………図形と転送先の状態で1ドットごとにANDをとる
- TPSET…………図形の透明色以外の部分をそのまま複写
- TPRESET……図形の透明色以外の部分を反転して複写
- TOR………………図形の透明色以外の部分と転送先の状態で1ドットごとにORをとる
- TXOR……………図形の透明色以外の部分と転送先の状態で1ドットごとにXORをとる
- TAND……………図形の透明色以外の部分と転送先の状態で1ドットごとにANDをとる

SB進路相談

【よくSCREEN1のゲームで、字の形や色を変えて使っているけど、SCREEN5や7、8で、文字を変えて表示するにはどうしたらいいのですか。特にSCREEN5の場合を教えてください。ただし、論理演算を使って、影を付けたりするのではなくて、形自体を変えたいのです。／清水雅浩　福岡・13歳】 グラフィック画面でキャラクタパターン定義をしたいという質問は、ずいぶん昔からよく送られてくるのだが、どうやって答えたらいいものか。

COPY命令を使う

ここでは、COPY命令を使うときに指定する座標についての注意をしたいと思う。

■転送元領域の指定での注意

グラフィックの転送元の指定では、転送元開始点と転送元終了点の2つの座標を指定するが、おなじ大きさのグラフィックを複写するのにも、2つの座標を指定する方法はいくつかある。

たとえば、右の写真の場合、複写するグラフィックの左上の座標を転送元開始点、右下の座標を転送元終了点に指定したために、転送元のグラフィックも転送先のグラフィックも壊れてしまっている。まあ、この場合、転送先の座標が、転送元のグラフィックに重ならない場所にあれば問題ないのだが。

しかし、もしこのとき、転送元開始点と転送元終了点を入れ換えて、転送先の座標を、転送が終了する位置に変えたらどうだろうか。こうすれば、転送元のグラフィックは壊れてしまうが、転送先のグラフィックはきれいに複写されるのだ。

COPY命令では、いっぺんに複写されているように見えるけど、じつは1ドットずつ順番に複写されているので、どこから転送するかをよく考えて指定するようにしよう。

■転送先の指定での注意

前の例では、転送先の座標の指定にも問題があるように思えるが、ときにはわざと転送先の座標を転送元のグラフィックに重ねることもある。それについてはページを改めて紹介するとして、意外と盲点になりやすい転送先の指定での注意をしよう。

転送先の座標を指定するときに注意してほしいのが、複写が完了したときに、どこまでグラフィックが転送されるかだ。

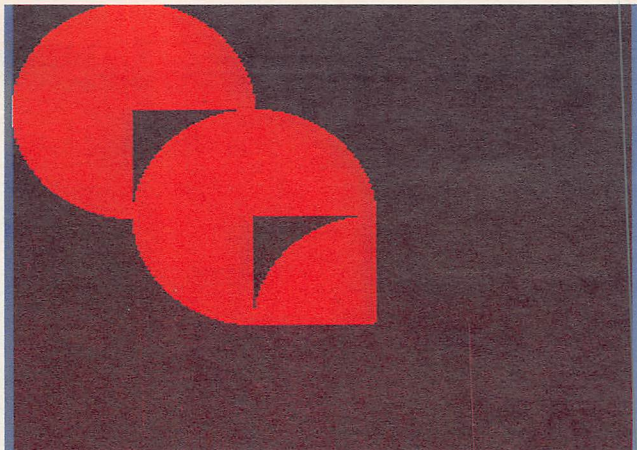
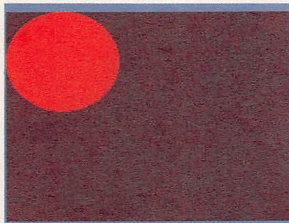
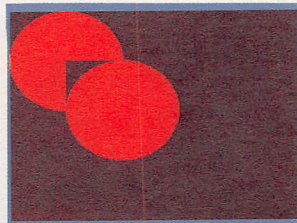
下の写真を見てほしい。これは極端な例だが、先ほどとおなじ赤い丸のグラフィックを、画面の下のほうに複写したときのページ0とページ1の状態だ。

実際の画面では、写真の下のほうの部分は表示されないが、ここにはパレットやスプライト関係のデータが保存されている。つまり、この部分は絵を描くところではないわけだ。

ところが、赤い丸を複写したために、このデータ領域が破壊されて、画面のところどころに妙なスプライトが表示されてしまっている。そして、それでも入りきらなかったグラフィックの一部が、次のページにまではみ出してしまっている。

VRAMでは、絵を描く部分以外、つまり、画面に表示されない部分には、このようなデータがあることが多いので、こういうことが起こってしまうのだ。

ほんとうに極端な例なのだが、過去ファンダムに投稿された作品のなかには、こういった状態になってしまうものもあった。

COPY命令では、転送先の開始点しか指定できないので、転送が終了したときに、グラフィックがどこに複写されるかを注意してほしい。

⬆複写は転送元開始点から順に行われる。だから、転送している途中で、まだ転送していない部分が変わってしまうと、その状態で転送されてしまうのだ

⬆これが複写前の状態。赤い丸が複写するグラフィックだ

⬆開始点と終了点を入れ換えれば、転送先のグラフィックはちゃんと複写される

ページ0

⬆実際の画面では、写真の下のほうの色が違う部分は表示されない。この部分はパレットやスプライト関係のデータが保存されているので、画面には変なスプライトが表示されてしまう

ページ1

⬆ページ0に入りきらなかった部分が、次のページ1にはみ出してしまった。画面の各ページはつながっているので、こういうことも起こるのだ。でも、なんかおもしろい

SCREEN1では、VRAMに文字の形を保存しているところがあるので、そこを書き換えてやればかんたんにできる。しかし、グラフィック画面では文字の形をVRAMには保存していないのだ。では、どうして文字が表示されるかというと、文字の基本的な形の情報がROMに記録されているので、そこからデータを持ってきているのだ。ほら、もう難しくなってきたでしょ。結論をいえば、グラフィック画面でもキャラクタパターン定義はできる。⇨

COPY命令の応用

グラフィック命令で指定する論理演算子というと、LINE命令や、文字を表示するときに利用することぐらいしか思いつかない。なにしろ、論理演算子は変数などで指定するわけにはいかないので、場合によっての使い分けが面倒で、色コードを始めから計算して指定したほうがよっぽどいいからだ。

しかし、ことCOPY命令で論理演算子を使う場合には、いままでのグラフィック命令のそれとは違い、パッと世界が広がってくるのだ。

グラフィックの重ね合わせや次ページで紹介する必要な部分の切りぬきなど、実用性がグンと増してくる。

ここでは、論理演算によって、どの色が何色に変化するのかを紹介しよう。もっとも、いままでにも何回か紹介してきたことなので、きちんと理解している人は読み飛ばして構わない。

下のリスト1はCOPY命令で指定できる10種類の論理演算の結果を、すべて表示させるプログラムだ。実行すると、下の写真のような画面になるので、スペースキーを押してみよう。画面の右側に、右の写真のようなグラフィックと文字が表示されていくだろう。

付録ディスクでは、

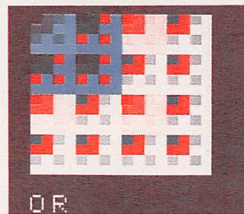
LIST1〜5.SBY

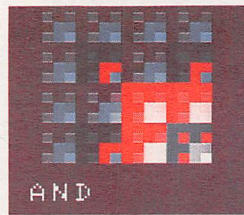
というファイルの一部になっている。実行してみてほしい。

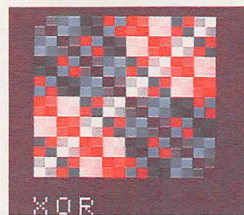
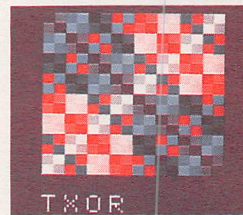
●元の状態に関係なく、そのままの色で表示される

●透明色の部分は元の状態の色。ほかはPSETとおなじ

●元の状態に関係なく、色コードが反転して表示される

●透明色の部分は元の状態の色。ほかはPRESETとおなじ

●元の状態によって、色コードをORして表示される

●TORの場合、ORとまったくおなじ結果になる

●元の状態によって、色コードをANDして表示される

●透明色の部分は元の状態の色。ほかはANDとおなじ

●元の状態によって、色コードをXORして表示される

●TXORはXORとまったくおなじ結果になる

●画面左上の横じまが元の状態。左下の縦じまが転送されるグラフィック。色コード1を暗い灰色に変えている

■リスト1　論理演算のようすをみる

```
10 COLOR15,Ø,Ø:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORI=ØTO15
30 LINE(Ø,I*4)-STEP(63,3),I,BF
40 LINE(I*4,100)-STEP(3,63),I,BF
50 NEXT:COLOR=(1,3,3,3)
60 FORI=ØTO9:READ A$(I):NEXT
70 IFINKEY$<>" "THEN70ELSEA=(A+1)MOD10
80 LINE(100,100)-(200,200),Ø,BF
90 COPY(Ø,Ø)-(63,63)TO(100,100)
100 ON A GOTO120,130,140,150,160,170,180
,190,200
110 COPY(Ø,100)-(63,163)TO(100,100),,PSE
T:GOTO210
120 COPY(Ø,100)-(63,163)TO(100,100),,PRE
SET:GOTO210
130 COPY(Ø,100)-(63,163)TO(100,100),,OR:
GOTO210
140 COPY(Ø,100)-(63,163)TO(100,100),,AND
:GOTO210
150 COPY(Ø,100)-(63,163)TO(100,100),,XOR
:GOTO210
160 COPY(Ø,100)-(63,163)TO(100,100),,TPS
ET:GOTO210
170 COPY(Ø,100)-(63,163)TO(100,100),,TPR
ESET:GOTO210
180 COPY(Ø,100)-(63,163)TO(100,100),,TOR
:GOTO210
190 COPY(Ø,100)-(63,163)TO(100,100),,TAN
D:GOTO210
200 COPY(Ø,100)-(63,163)TO(100,100),,TXO
R
210 PSET(100,180),Ø:PRINT#1,A$(A):GOTO70
220 DATA PSET,PRESET,OR,AND,XOR,TPSET,TP
RESET,TOR,TAND,TXOR
```

●プログラム解説

10　画面の色、画面モード設定／グラフィック画面への文字表示準備
20　元絵作成ループ開始
30　元の状態用グラフィック作画
40　転送用グラフィック作画
50　ループ終了／パレット切り換え
60　論理演算子の名前データ読みこみ
70　スペースキー入力待ち／分岐用変数切り換え
80〜90　前回の表示消去／元の状態用グラフィック複写
100　各論理演算COPYへ分岐
110〜200　論理演算COPY
210　論理演算子の名前表示／行70へ
220　論理演算子の名前データ

⇨グラフィック画面のときに、参照されるROMのデータの代わりを、自分で用意してやればいいのだ。とはいっても、そうやすやすとはいかないだろう。そこで、前に『新・マシン語の気持ち』の担当者がグラフィック画面でのキャラクタパターン定義プログラムを作って持っていたハズなので、来月の付録ディスクにサンプルとして入れてもらうことにしよう。それでいいよね、清水くん。

COPY命令と論理演算

COPY命令の使い方はもうわかっただろうか？　ここではCOPY命令を使ったいろいろなテクニックを紹介しよう。

■グラフィックの拡大

右のリスト2を見てほしい。このプログラムは、画面の左上4分の1のグラフィックを、縦横2倍にして、全画面の大きさに拡大するものだ。

このCOPY命令を使っての拡大の方法は、このほかにもいくつかのやり方があるが、ここではスピードは遅いが、派手な方法を選んで掲載した。

実際に拡大している部分は、行100からのサブルーチンなので、いろいろ試してみよう。

■合わせ鏡の原理

リスト3は2つのCOPY命令を使って、たった4ドットのグラフィックを元に、タイルパターンで画面をうめるものだ。

転送元のグラフィックに転送先の座標を重ねることで、グラフィックを作成する方法だ。

リスト4もそういったやり方で、8×8ドットのパターンで画面をうめるものだ。

これらのプログラムで使われているテクニックは、合わせ鏡の原理を元にしているのだ。

■グラフィックの切りぬき

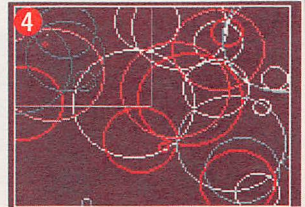
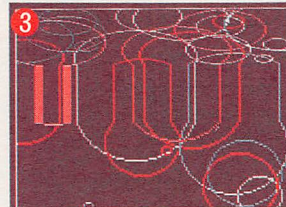
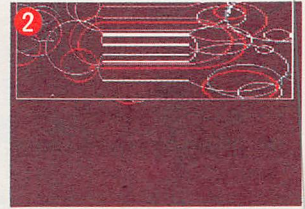
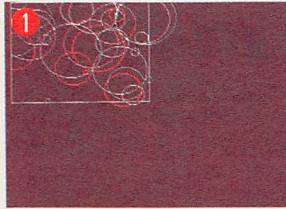
最後に紹介するのがリスト5のグラフィックの一部を切りぬく方法だ。

写真では丸い形にしているが、例えば6角形でもいいし、自由線で囲んだ形で切りぬくことだってかんたんにできる。

これは、論理演算子のANDを使った基本的なやり方だ。

次回のSB講座では、ファイルや配列変数とグラフィックとのCOPY命令を紹介しよう。

■リスト2　拡大

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z
20 FORI=0TO30
30 X=RND(1)*128:Y=RND(1)*106
40 R=RND(1)*30:C=RND(1)*14+2
50 CIRCLE(X,Y),R,C
60 NEXT
70 LINE(0,0)-(127,105),15,B:BEEP
80 IF STRIG(0)=0 THEN80 ELSE GOSUB100
90 IF STRIG(0) THEN90 ELSE70
100 FORI=127TO0STEP-1:A=I*2
110 COPY(I,0)-(A,105)TO(I+1,0)
120 NEXT
130 FORI=105TO0STEP-1:A=I*2
140 COPY(0,I)-(255,A)TO(0,I+1)
150 NEXT:RETURN
```

↑写真①が元のグラフィック。ビープ音が鳴ったらスペースキーを押してみよう。②は横に2倍しているところ。③で縦も2倍にしている。④で拡大が終了し、また拡大を繰り返す

■リスト3　合わせ鏡の原理

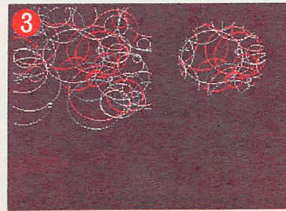
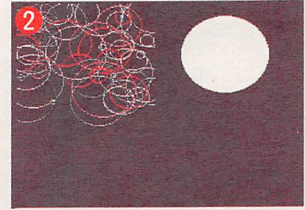
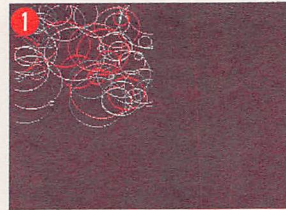
```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z
20 FC=8:BC=15
30 PSET(0,0),FC:PSET(1,0),BC
40 PSET(0,1),BC:PSET(1,1),FC
50 COPY(0,0)-(253,1)TO(2,0)
60 COPY(0,0)-(255,209)TO(0,2)
70 BEEP
80 IF STRIG(0)=0 THEN80
```

■リスト4　パターンでうめる

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z
20 FORI=0TO7:READ A$
30 FORJ=0TO7
40 C=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
50 PSET(J,I),C
60 NEXT:NEXT
70 BEEP:GOSUB120
80 COPY(0,0)-(247,7)TO(8,0)
90 BEEP:GOSUB120
100 COPY(0,0)-(255,203)TO(0,8)
110 BEEP:GOSUB120:END
120 IF STRIG(0)=0 THEN120
130 IF STRIG(0) THEN130 ELSE RETURN
140 '
150 DATA A32C23AF
160 DATA 32C23AFA
170 DATA 2C23AFA3
180 DATA C23AFA32
190 DATA 23AFA32C
200 DATA 3AFA32C2
210 DATA AFA32C23
220 DATA FA32C23A
```

①これが8×8ドットの元絵。リストの行150以降のデータが、各ドットのカラーコード（16進文字）になっているので、パターンを作り変えてもおもしろいかも。ビープ音が鳴るので、スペースキーを押そう。②横に複写していく。いったんビープ音が鳴って、スペースキーの入力待ちになる。③縦にも複写していき、画面がパターンでうめられる。スペースキーで終了する

■リスト5　切りぬき

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z
20 FORI=0TO60
30 X=RND(1)*128:Y=RND(1)*106
40 R=RND(1)*30:C=RND(1)*14+2
50 CIRCLE(X,Y),R,C
60 NEXT
70 LINE(128,0)-(255,105),0,BF
80 BEEP:GOSUB150
90 CIRCLE(192,53),40,15
100 PAINT(192,53),15
110 BEEP:GOSUB150
120 COPY(0,0)-(127,105)TO(128,0),,AND
130 BEEP:GOSUB150
140 END
150 IF STRIG(0)=0 THEN150
160 IF STRIG(0) THEN160 ELSE RETURN
```

①行20〜60で作成した、元絵のグラフィック。作成が終わるとビープ音が鳴るのでスペースキーを押そう。②行90〜100で切りぬく形を作成する。例えばここを3角形にしたりして試すのもおもしろい。ここもビープ音が鳴ったらスペースキーを押す。③元絵を切りぬく形に論理演算子のANDを使ってCOPYする。すると、白い切りぬく形の部分だけ、グラフィックが残るのだ

【SB講座よりお知らせ】 次回のSB講座では、まだ作りかけだったSCREEN5のグラフィックエディタの完成版を、付録ディスクに収録する予定だ。はっきりいって、まだ、ぜんぜん手を付けていないので、どんなものに仕上がるかはわからないが、使いやすさだけを追求するつもりでいる。あまり使いたくはないが、もしかすると、少しマシン語を使うかもしれない。まあ、とりあえず、期待していてほしい。

アル甲4

プログラムバトルシステムPBR

#1 PBRの仕様発表と戦闘アルゴリズム募集

アル甲第4弾は、本欄担当者ANTARESが新たに開発したプログラムバトルシステムPBR(複数のファイターがあらかじめ用意された別々のプログラムに従って戦う)の戦闘アルゴリズム募集だ。システムはすでに動くものができているが、今回は仕様のみを発表し、机の上だけで作ったプログラムを募集する。

PBR(Programmed Battle Royal)仕様

概要

PBRは、プレイヤーによってプログラムされた最大6体までのファイターが、相互に戦うシステムである。HP(初期値10)が0になると、ファイターは破壊され、残骸(ざんがい)(墓)は障害物となる。また、残弾数が0になると、一定時間後に自爆する。

フィールド

戦闘は右上図のような、正方形を加工したフィールドにおいておこなわれる。三角の印はファイター初期位置と向きを表す。

プログラム

ソースプログラムは、PBRL(programmed battle royal language)と呼ばれる言語で書かれ、アポストロフィー(')で始まる、アスキーセーブされたBASICプログラムファイル(拡張子は「.PBS」)を原則とする。アスキーセーブは

SAVE "〈ファイル名〉.PBS",A

でおこなう。

このソースプログラムを、「PBRCOMP」(PBRコンパイラ。来月号に収録)がSコードと呼ばれる中間言語にコンパイルして拡張子「.PBR」のファイル(これがオブジェクトとなる)を出力し、メインシステム「PBRSYS」(来月号に収録)は、このファイルを読み込む。

容量はオブジェクト(「.PBR」ファイル)で990バイトまで。命令語、定数、変数名がそれぞれ1バイトを消費し、ラベル参照は2バイトを消費する。ただし、NM、OP、CHの各文とラベル定義文のオブジェクト容量は0とみなしてよい。

また、ラベル定義文は最大200個まで許される。

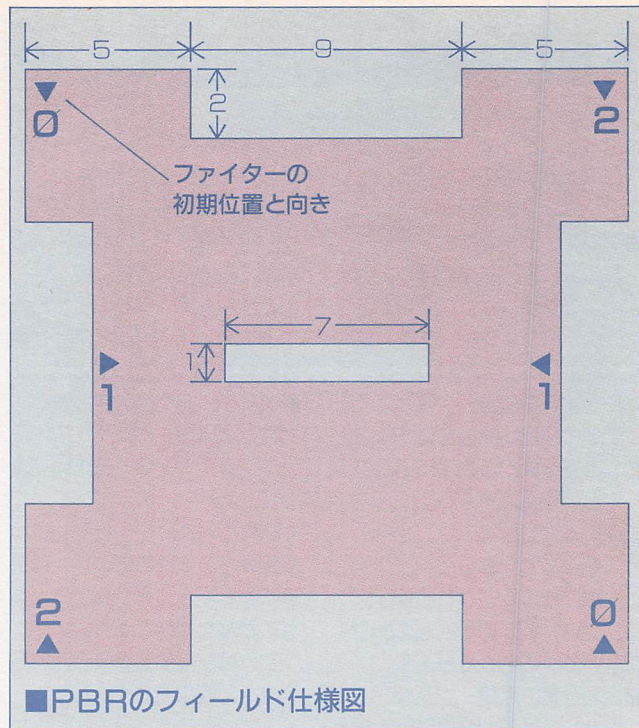
NM、OP、CHの各文とラベル定義文の実行時間は0で、他の命令については、1つの文に同じだけの時間がかかる。

PBRL(PBR Language)言語仕様

行

行は、ヘッダーとアポストロフィー(')1文字と1つの文と注釈からなる。

ヘッダーは、通常、行番号と空白であるが、アポストロフィーやコントロールコードを含まなければ他の形式でもいいし、なくてもいい。

文も注釈も省略してよい(両方省略すると空行)。

原則として、文と注釈の間に空白を置くことが必要。文のみを省略するときは、先頭に空白がなければならない(注釈行)。

■PBRのフィールド仕様図

文

文は、1つの命令からなる。ただし、ラベル定義文は例外で、命令を含まない文である。

予約語

予約語は命令語とレジスタ名で、いずれも小文字不可。

定数

1バイトで表せる正の整数。すなわち、0〜255。

変数

変数は、1個のアキュムレータと10個のレジスタで管理する。値は0〜255。

アキュムレータの変数名はない(使う必要がない)。

レジスタの変数名(レジスタ名)はR0〜R9。

アキュムレータの初期値は、フィールド仕様図に示すようなファイターの初期位置を表す。レジスタの初期値は不定。

命令

命令はぜんぶで21個ある。パラメータを持つ命令のみ、書式を示す。

NM(NaMe)

書式:NM　ファイター名

ファイター名は8文字以内で、戦闘時、画面に表示される。

2バイト文字(漢字、罫線キャラ、π、×)は1文字を2文字ぶんに数えること。8文字を越える部分は無視される。

2文字目以降には空白を含んでいてもよい。したがって、後に注釈を書く場合、ファイター名の先頭から9文字目以降に書かなければならない。

コンパイラは、NM文より前に他の文を見つけると、コンパイルを中止する。また、2つ目以降のNM文はラベル定義文と見なされる。

CH(CHaracter)

書式:CH　定義列

ファイターの左向きの表示パターンを定義する。

定義列は1と0を複数個並べたもので、1つの数字が1つのドットを定義し、1つのCH文が1ライン(8ドット)を定義し、8つのCH文が1つのパターンを定義する。

システムは、定義されたパターンから、反転と回転によって右、上、下の各向きのパターンを作成する。

定義列が8文字未満の場合は、

必要な数だけ0が後に補われ(最低1文字は必要)、8文字を超える部分は無視される。

コンパイラは、8個のCH文を見つける前にNM以外の文を見つけると、コンパイルを中止する。また、9つ目以降のCH文はラベル定義文とみなされる。

OP(OPtion)

書式：OP　オプション列

オプション列はオプション番号(後述)をカンマ(,)で区切ったもの。4つまで指定できる。

コンパイラは、OP文より前にNM、CH以外の文を見つけると、コンパイルを中止する。

2つ目以降のOP文はラベル定義文と見なされる。

FO(FOrward)

1マス前進する。

前方が壁・墓・敵のときは何もしない。

F2(Forward 2)

2マス前進する。

前方が壁・墓・敵のときは進めるだけ進む。

オプション1が設定されてないときは、コンパイルエラーとなる。

TR(Turn face Right)

右を向く。

TL(Turn face Left)

左を向く。

SH(SHoot)

銃を撃つ。

原則として、バリアがオンのときは何もしない。

弾の威力は5〜10で、命中すると(命中率は通常100%)、これを距離で割った値のダメージを与える。

弾数は通常30発だが、オプションによって60発にすることができる。弾が尽きると、一定時間後に自爆する。

射程距離は5マスで、壁や墓を破壊することはできない。

弾と弾が衝突することはない。

SC(SCan)

前方10マスの最も近い障害物の距離をアキュムレータに代入する。ただし、それが敵なら距離+10を、何もなければ0を代入する。

S2(Scan 2)

前後左右各5マス、都合11×11マスの範囲を調べて、範囲内の敵の数をアキュムレータに代入し、最も近くの敵の位置をレジスタに代入する。

R0：X座標の符号(正なら1、正でなければ0)

R1：X座標の絶対値(0〜5)

R2：Y座標の符号(正なら1、正でなければ0)

R3：Y座標の絶対値(0〜5)

座標系は、自分の位置を原点とし、前方をY座標正方向、右方をX座標正方向とする。上記範囲に敵が見つからない場合、アキュムレータ、R0〜R3はすべて0になる。

障害物のかげの敵も発見できるが、障害物の情報は与えない。

オプション2が設定されていないとコンパイルエラーとなる。

RE(REst)

休む。HPが1増える(最大10)。

HP(Hit Point)

自分のHPをアキュムレータに代入する。

ON(barrier ON)

バリアをオンにする。

■PBRのソースプログラム例

```
10 ' SAVE "A:RN-FIGHT.PBS",A '92.08.04-92.08.24
20  '
30  ' RANDOM FIGHTER       「'」 ﾉ ﾂｷﾞ ｶﾞ ｽﾍﾟｰｽ ﾅﾗ ﾁｭｳｼｬｸ ｷﾞｮｳ
40  '
50  'NM RN FIGHT          ｻｲｼｮ ﾆ ﾌｧｲﾀｰ ﾒｲ ｦ ｼﾃｲ ｼﾅｹﾚﾊﾞ ﾅﾗﾅｲ
60  '
70  'CH 00000000         ﾂｷﾞ ﾆ ﾌｧｲﾀｰ ﾉ ﾋﾀﾞﾘ ﾑｷ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ﾊﾟﾀｰﾝ ｦ
80  'CH 00011111         ﾃｲｷﾞ ｼﾅｹﾚﾊﾞ ﾅﾗﾅｲ
90  'CH 00011111
100 'CH 11111111
110 'CH 00011111
120 'CH 00011111
130 'CH 00000000
140 'CH 00000000
150 '
160 'OP 2,5,6,8          3ﾊﾞﾝ ﾒ ﾆ ｵﾌﾟｼｮﾝ ﾉ ｾｯﾃｲ ｶﾞ ﾅｹﾚﾊﾞ ﾅﾗﾅｲ
170 '
180 ':begin              ﾗﾍﾞﾙ ﾃｲｷﾞ -- ﾗﾍﾞﾙ ﾉ ｾﾝﾄｳ ｦ : ﾆ ｽﾙ ﾄ ﾜｶﾘﾔｽｲ
190 'BA                  ﾊﾞﾘｱ ｦ ｼﾗﾍﾞﾙ
200 'IF 0 :next          ﾊﾞﾘｱ ｶﾞ ON ﾅﾗ :next ﾍ
210 'ON                  ﾊﾞﾘｱ ｶﾞ OFF ﾅﾗ ON ﾆ ｽﾙ
220 ':next               ﾗﾍﾞﾙ ﾃｲｷﾞ
230 'SC                  ｾﾞﾝﾎﾟｳ ｦ ｼﾗﾍﾞﾙ
240 'IF 10 :shoot        ﾃｷ ｶﾞ ｲﾚﾊﾞ (11-20 ﾉ ﾄｷ) :shoot ﾍ
250 'IF 0  :turn         ｼｮｳｶﾞｲﾌﾞﾂ ｶﾞ ｱﾚﾊﾞ (1-10 ﾉ ﾄｷ) :turn ﾍ
260 'RN                  ﾗﾝｽｳ ﾊｯｾｲ (0-11) (SC ﾉ ｹｯｶ ｶﾞ 0 ﾉ ﾄｷ)
270 'IF 3  :right        ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 4-11 ﾅﾗ :right ﾍ
280 'FO                  1ﾎﾟ ｾﾞﾝｼﾝ (ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 0-3 ﾉ ﾄｷ)
283 'FO                  1ﾎﾟ ｾﾞﾝｼﾝ
285 'FO                  1ﾎﾟ ｾﾞﾝｼﾝ
290 'GO    :begin        :begin ﾍ
300 '
310 ':right              ﾗﾍﾞﾙ ﾃｲｷﾞ (ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 4-11 ﾉ ﾄｷ)
320 'IF 7  :left         ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 8-11 ﾅﾗ :left ﾍ
330 ':right2             ﾗﾍﾞﾙ ﾃｲｷﾞ (ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 4-7 ﾉ ﾄｷ)
340 'TR                  ﾐｷﾞ ｦ ﾑｸ(ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 4-7 ｶ ﾏｴ ｶﾞ ｶﾍﾞ ﾃﾞ ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 6-11 ﾉ ﾄｷ)
350 'GO    :begin
360 '
370 ':turn               ﾗﾍﾞﾙ ﾃｲｷﾞ (SC ﾉ ｹｯｶ ｶﾞ 1-10 ﾉ ﾄｷ)
380 'IF 1  :turn2        ｾﾞﾝｼﾝ ﾃﾞｷﾙ ﾅﾗ (SC ﾉ ｹｯｶｶﾞ 2-10 ﾅﾗ) :turn2 ﾍ
390 'GO    :turn3        ｾﾞﾝｼﾝ ﾃﾞｷﾅｲ ﾄｷ (SC ﾉ ｹｯｶ ｶﾞ 1 ﾉ ﾄｷ) :turn3 ﾍ
400 '
410 ':turn2              (SC ﾉ ｹｯｶ ｶﾞ 2-10 ﾉ ﾄｷ)
420 'FO                  ｶﾍﾞ ﾉ ﾏｴ ﾏﾃﾞ ｾﾞﾝｼﾝ
430 'AD 255
440 'IF 1  :turn2
450 ':turn3
460 'RN                  ﾗﾝｽｳ ﾊｯｾｲ
470 'IF 5  :right2       ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 6-11 ﾅﾗ :right2 ﾍ
490 ':left               (ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 8-11 ｶ ﾏｴ ｶﾞ ｶﾍﾞﾃﾞ ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 0-5 ﾉ ﾄｷ)
500 'TL                  ﾋﾀﾞﾘ ｦ ﾑｸ
510 'GO    :begin
520 '
530 ':shoot              ﾗﾍﾞﾙ ﾃｲｷﾞ (SC ﾉ ｹｯｶ ｶﾞ 11-20、ﾂﾏﾘ ﾏｴ ﾆ ﾃｷ ｶﾞ ｲﾙ ﾄｷ)
540 'IF 15 :forward      ｷｮﾘ ｶﾞ 6-10 (SC ﾉ ｹｯｶ ｶﾞ 16-20) ﾉ ﾄｷ :forward ﾍ
550 ':shoot2             ﾗﾍﾞﾙ ﾃｲｷﾞ
560 'OF                  ﾊﾞﾘｱ OFF (ON ﾀﾞﾄ ｳﾃﾅｲ)
570 'SH                  ｳﾃｯ!!
580 'ON                  ﾊﾞﾘｱ ON
590 'GO    :begin
600 '
610 ' ｼｬﾃｲ ｷｮﾘ ﾏﾃﾞ ﾃｷ ﾆ ﾁｶﾂﾞｸ
620 ':forward
630 'AD 255              ｱｷｭﾑﾚｰﾀ (ﾃｷ ﾉ ｷｮﾘ + 10) ｶﾗ 1 ｦ ﾋｸ
640 'FO                  ｾﾞﾝｼﾝ
650 'IF 15 :forward      ｱｷｭﾑﾚｰﾀ ｶﾞ 15 ﾆ ﾅﾙ ﾏﾃﾞ ｸﾘｶｴｼ
660 'GO    :shoot2
```

敵弾があたるとバリアはオフになる。初期状態はオン。HPが5以下のときは何もしない。

ＯＦ(barrier OFf)

バリアをオフにする。

ＢＡ(BArrier)

バリアがオンなら１を、オフなら０をアキュムレータに代入する。

ＲＮ(RaNdom)

０～11の乱数をアキュムレータに代入する。

ＬＤ(LoaD)

書式１：ＬＤ　定数

書式２：ＬＤ　レジスタ名

アキュムレータに定数またはレジスタの内容を代入する。

ＡＤ(ADd)

書式１：ＡＤ　定数

書式２：ＡＤ　レジスタ名

アキュムレータに定数またはレジスタの内容を加える。

ただし、繰り上がりを無視するので、例えば255を加えると、１を引いたのと同じ結果になる。結果が255を超える場合は256が引かれると考えればよい。

ＳＷ(SWap)

書式：ＳＷ　レジスタ名

アキュムレータとレジスタの内容を交換する。

ＧＯ(GO to)

書式：ＧＯ　ラベル名

ラベル定義文に実行を移す。

※ラベル定義文

行の先頭が空行・注釈行・命令など他のどの仕様とも一致しない場合、ラベル定義文と見なされ、はじめから空白の直前までがラベル名と見なされる。ラベル名は８文字以内で、空白を含むことはできない。

２バイト文字は１文字を２文字ぶんに数えること。ただし、８文字を超える部分は無視される。ラベルは200個まで定義可能。

ＩＦ(IF　～　then)

書式１：ＩＦ　定数　ラベル名

書式２：ＩＦ　レジスタ名　ラベル名

アキュムレータの内容が定数またはレジスタの内容より大きければ、ラベル定義文に実行を移す。

オプション番号

１：Ｆ２命令を使用できるようにする

２：Ｓ２命令を使用できるようにする

３：弾の威力が２倍になり、強力バリアも１発で破壊するが、命中率が50％になる(バリアに対する命中率は100％)

４：命中率を２倍にする(命中率は通常100％なので、３と併用しないと無意味)

５：弾数を60発にする

６：10分の１の確率でスーパー弾を発射する。スーパー弾の威力は20で、バリアを破壊した後も10の威力を持ち、強力バリアを破壊した後も５の威力を持つ

７：バリアオンでも弾が撃てるようになる(ただし、弾の威力はバリアオフのときを含めて通常の半分になるが、敵のバリアに対する効果はオプション３の有無に関わらず通常弾と同じ。また、オプション６が設定されていても、スーパー弾を発射することはない)

８：強力バリア(通常弾なら２回被弾しないと破壊されない)

(ANTARES)

■アルゴリズムのサンプル集

```
10 ' SAVE "A:SAMPLE.PBS"',A '92.08.04-92.08.24
20  '
30  ' ｻﾝﾌﾟﾙ ﾙｰﾁﾝ ｼｭｳ
40  ' ｺﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾊ ｺﾉ ﾏﾏﾃﾞﾊ ｺﾝﾊﾟｲﾙ ﾃﾞｷﾏｾﾝ
50  ' ｱｸﾏﾃﾞﾓ ｻﾝｺｳ ﾄ ｼﾃ ﾖﾝﾃﾞ ｸﾀﾞｻｲ
60  '
70  ' ****************************************
80  '
90  '    ｻﾝﾌﾟﾙ 1 : 4ﾎｳ ｦ ｼﾗﾍﾞﾙ
100 '
110 'LD 4               ﾙｰﾌﾟｶｳﾝﾀ (ｱｷｭﾑﾚｰﾀ=AC) ﾉ ｼｮｷｶ
120 ':ｸﾘｶｴｼ             ﾗﾍﾞﾙ ﾃｲｷﾞ
130 'SW R0              ﾙｰﾌﾟｶｳﾝﾀ ﾉ ﾀｲﾋ
140 'SC                 ｾﾞﾝﾎﾟｳ ｦ ｼﾗﾍﾞﾙ
150 'IF 10 :ﾃｷﾊｯｹﾝ      ﾃｷ ｶﾞ ｲﾚﾊﾞ(11-20) ｼﾞｬﾝﾌﾟ
160 '                   (:ﾃｷﾊｯｹﾝ ﾊ ｼｮｳﾘｬｸ ｼﾃ ｲﾙ. ｻﾝﾌﾟﾙ 2 ﾉ :ﾃｷﾊｯｹﾝ ﾊ ﾍﾞﾂﾓﾉ)
170 'IF 0  :ｶﾍﾞﾊｯｹﾝ     ｶﾍﾞｶﾞ ｱﾚﾊﾞ(1-10) ｼﾞｬﾝﾌﾟ (:ｶﾍﾞﾊｯｹﾝ ﾊ ｻﾝﾌﾟﾙ 3 ｻﾝｼｮｳ)
180 'TR                 ﾐｷﾞ ｦ ﾑｸ (TL ﾃﾞﾓ ﾖｲ)
190 'LD R0              ﾙｰﾌﾟｶｳﾝﾀ ﾉ ﾌｯｷ
200 'AD 255             ﾙｰﾌﾟｶｳﾝﾀ ｶﾗ 1 ｦ ﾋｸ
210 '           (AC(ｱｷｭﾑﾚｰﾀ) ｶﾞ 0 ﾉ ﾄｷ ﾊ 255 ｦ ﾀｽ ｶﾞ、ｺﾉ ﾊﾞｱｲ、ｿﾉ ｶﾉｳｾｲ ﾊ ﾅｲ)
220 'IF 0  :ｸﾘｶｴｼ       ﾙｰﾌﾟｶｳﾝﾀ ｶﾞ 0 ﾆ ﾅﾙ ﾏﾃﾞ ｸﾘｶｴｼ
230 '
240 '    ｺﾉ ｱﾄ ﾆ、4ﾎｳ ﾆ ﾅﾆﾓ ﾅｲ ﾊﾞｱｲ ﾉ ｼｮﾘ ｦ ｶｸ
250 '
260 '    ****************************************
270 '
280 '    ｻﾝﾌﾟﾙ 2
290 '    ｵﾌﾟｼｮﾝ 2 (8ﾎﾟｳ ｽｷｬﾝ ﾒｲﾚｲ) ｦ ｾｯﾃｲ ｼﾃｲﾙ ﾄｷ、ﾃｷ ﾉ ｲﾙ ﾎｳ ｦ ﾑｸ
300 '
310 ':S2ﾊﾝﾃｲ
320 'S2                   ﾏﾜﾘ ｦ ｼﾗﾍﾞﾙ
330 'IF 0  :ﾃｷﾊｯｹﾝ        ﾃｷ ｶﾞ ｲﾚﾊﾞ ｼﾞｬﾝﾌﾟ
340 '
350 '    ｺｺ ﾆ ﾃｷ ｶﾞ ｲﾅｲ ﾄｷ ﾉ ｼｮﾘ ｦ ｶｸ
360 '
370 ':ﾃｷﾊｯｹﾝ
380 'LD R1                ﾃｷ ﾉ X ｻﾞﾋｮｳ ﾉ ｾﾞｯﾀｲﾁ ｦ AC ﾆ ｲﾚﾙ
390 'IF 0  :X<>0          X ｶﾞ 0 ﾃﾞ ﾅｹﾚﾊﾞ ｼﾞｬﾝﾌﾟ
400 'LD R2                AC=Yｻﾞﾋｮｳ ﾉ +- (X=0)
410 'IF 0  :ﾏｴﾆﾃｷ         Yｻﾞﾋｮｳ ｶﾞ + ﾅﾗ ･･･
420 'TR                   Y ｶﾞ - ﾅﾗ ｳｼﾛ ｦ ﾑｸ (X=0 ﾅﾉﾃﾞ Y ﾊ 0 ﾃﾞ ﾅｲ)
430 'TR
440 'GO    :ﾏｴﾆﾃｷ
450 '
460 ':X<>0                ﾗﾍﾞﾙ ﾃｲｷﾞ
470 'LD R3                AC=Yｻﾞﾋｮｳ ﾉ ｾﾞｯﾀｲﾁ
480 'IF 0  :ﾃｷﾊｯｹﾝ2       Yｻﾞﾋｮｳ ｶﾞ 0 ﾃﾞ ﾅｹﾚﾊﾞ ･･･
490 'LD R0                AC=X ﾉ +- (Y=0)
500 'IF 0  :ﾐｷﾞ           +(1) ﾅﾗ ﾐｷﾞ ﾆ ｲﾙ
510 'GO    :ﾋﾀﾞﾘ          -(0) ﾅﾗ ﾋﾀﾞﾘ ﾆ ｲﾙ
520 '
530 ':ﾃｷﾊｯｹﾝ2             X ﾓ Y ﾓ 0 ﾃﾞ ﾅｲ
540 'LD R2                AC=Y ﾉ +-
550 'IF 0  :ﾁｶﾂﾞｸ         +(1) ﾅﾗ ･･･
560 'TR                   -(0) ﾅﾗ ｳｼﾛ ｦ ﾑｸ
570 'TR
580 ':ﾁｶﾂﾞｸ
590 'LD R3                AC=Y ｻﾞﾋｮｳ ｾﾞｯﾀｲﾁ
600 ':ﾁｶﾂﾞｸ2
610 'FO
620 'AD 255               1 ｦ ﾋｸ
630 'IF 0  :ﾁｶﾂﾞｸ2        0 ﾆ ﾅﾙﾏﾃﾞ ｾﾞﾝｼﾝ
640 'LD R2                AC=Y ﾉ +-
650 'IF 0  :Yｶﾞ+          Y ｶﾞ + ﾅﾗ ･･･
660 'LD R0                X ﾉ +- (Y<0)
670 'IF 0  :ﾋﾀﾞﾘ          Y ｶﾞ -、X ｶﾞ + ﾅﾗ ﾋﾀﾞﾘ ｦ ﾑｸ
680 ':ﾐｷﾞ                 Y ｶﾞ -、X ｶﾞ - ﾅﾗ ﾐｷﾞ ｦ ﾑｸ
690 'TR
700 'GO    :ﾏｴﾆﾃｷ
710 '
720 ':Yｶﾞ+
730 'LD R0                X ﾉ +-
740 'IF 0  :ﾐｷﾞ           Y ｶﾞ +、X ｶﾞ + ﾅﾗ ﾐｷﾞ ｦ ﾑｸ
750 ':ﾋﾀﾞﾘ                Y ｶﾞ +、X ｶﾞ - ﾅﾗ ﾋﾀﾞﾘ ｦ ﾑｸ
760 'TL
770 ':ﾏｴﾆﾃｷ
780 '
790 ' ﾀﾀﾞｼ、ｽﾃﾞ ﾆ ﾃｷ ﾊ ｿｺ ﾆﾊ ｲﾅｲ ｶﾓ ｼﾚﾅｲ
800 '
810 '    ****************************************
820 '
830 '    ｻﾝﾌﾟﾙ 3 : ｶﾍﾞ ﾆ ｿｯﾃ ｽｽﾑ
840 '    ｻﾝﾌﾟﾙ 1 ﾄ ｸﾐｱﾜｾﾃ ﾂｶｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ
850 '    (SC ｼﾃ 1-10 ﾅﾗ ｢:ｶﾍﾞﾊｯｹﾝ｣ ﾆ ｼﾞｬﾝﾌﾟ ｼﾃ ｸﾙ ﾄ ｶﾃｲ ｼﾃ ｲﾙ)
860 '
870 ':ｶﾍﾞﾊｯｹﾝ2
880 'FO                 ｶﾍﾞ ﾉ ﾏｴ ﾏﾃﾞ ｾﾞﾝｼﾝ
890 'AD 255             ﾙｰﾌﾟｶｳﾝﾀ(ｶﾍﾞ ﾏﾃﾞ ﾉ ｷｮﾘ) ｶﾗ 1 ｦ ﾋｸ
900 ':ｶﾍﾞﾊｯｹﾝ
910 'IF 1  :ｶﾍﾞﾊｯｹﾝ2    ｾﾞﾝｼﾝ ﾃﾞｷﾙ (2-10) ﾅﾗ ｼﾞｬﾝﾌﾟ
920 'TL                 ﾋﾀﾞﾘ ｦ ﾑｸ (ｶﾍﾞ ｦ ﾐｷﾞ ﾆ ﾐﾃ ｽｽﾑ ﾊﾞｱｲ)
930 ':ｶﾍﾞｿﾞｲ
940 'SC                 ﾏｴ ｦ ｼﾗﾍﾞﾙ
950 'IF 10 :ﾃｷﾊｯｹﾝ      ﾃｷ ｶﾞ ｲﾙﾄｷ
960 'IF 0  :ｶﾍﾞﾊｯｹﾝ     ｾﾞﾝﾎﾟｳ ﾆ ｶﾍﾞ ｶﾞ ｱﾙ ﾄｷ :ｶﾍﾞﾊｯｹﾝ ﾍ
970 'FO                 ｶﾍﾞ ﾆ ｿｯﾃ ｾﾞﾝｼﾝ
980 'TR                 ｶﾍﾞ ｶﾞ ﾄｷﾞﾚﾀｶ ｼﾗﾍﾞﾙ
990 'GO    :ｶﾍﾞｿﾞｲ      :ｶﾍﾞｿﾞｲ ｶﾗ ｸﾘｶｴｼ
1000 '
1010 '    ****************************************
1020 '
1030 '    ｻﾝﾌﾟﾙ 4 : ﾗﾝｽｳ ﾃﾞ ｽｽﾑ ﾎｳｺｳ ｦ ｹｯﾃｲ ｽﾙ
1040 '
1050 'RN                 ﾗﾝｽｳﾊｯｾｲ(0-2、3-5、6-8、9-11 ﾉ 4ﾂ ﾆ ﾜｹﾃ ｶﾝｶﾞｴﾙ)
1060 ':ﾁｪｯｸ              ﾗﾍﾞﾙ ﾃｲｷﾞ
1070 'IF 2  :ｶｲﾃﾝｽﾙ      2 ﾖﾘ ｵｵｷｹﾚﾊﾞ :ｶｲﾃﾝｽﾙ ﾍ (0-2 ﾅﾗ ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾑｲﾃｲﾙ ﾎｳｺｳ ﾍ ｽｽﾑ)
1080 'SC                 (ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 0-2 ﾉ ﾄｷ、ﾏﾀﾊ 0-2 ﾆ ﾅｯﾀ ﾄｷ)
1090 'IF 10 :ﾃｷﾊｯｹﾝ
1100 'IF 1  :ｽｽﾑ         SC ﾉ ｹｯｶ ｶﾞ 2-10 ﾅﾗ ｽｽﾒﾙ
1110 'IF 0  :ｽｽﾒﾅｲ       SC ﾉ ｹｯｶ ｶﾞ 1 ﾅﾗ ｽｽﾒﾅｲ
1120 ':ｽｽﾑ               (SC ﾉ ｹｯｶ ｶﾞ 0 ｶ 2-10 ﾉ ﾄｷ)
1130 'FO
1140 '      ｲｶ ｼｮｳﾘｬｸ
1150 '
1160 ':ｶｲﾃﾝｽﾙ            (ﾗﾝｽｳ ｶﾞ 3-11 ﾉ ﾄｷ)
1170 'TR                 ﾐｷﾞ ｦ ﾑｸ (TL ﾃﾞﾓ ﾖｲ)
1180 'AD 253             ﾗﾝｽｳ ｶﾗ 3 ｦ ﾋｸ
1190 '                   (ｱｷｭﾑﾚｰﾀ ｶﾞ 2 ｲｶ ﾅﾗ 253 ｦ ﾀｽ ｶﾞ、ｺﾉ ﾊﾞｱｲ、ｿﾉ ｶﾉｳｾｲ ﾊ ﾅｲ)
1200 'GO    :ﾁｪｯｸ        0-2 ﾆ ﾅﾙ ﾏﾃﾞ :ﾁｪｯｸ ｶﾗ ｸﾘｶｴｼ
```

アルゴリズム募集と選考方法

■募集内容

ＰＢＲシステム自体は来月号の付録ディスクに収録するので、今回は自分のファイターの動きを確かめることができない。そこで、「ノーデバッグ部門」と称することにした。有志は、仕様を熟読のうえ、ＰＢＲＬで書いたソースプログラム(ソースプログラム例とサンプル集を参照。かならずアスキーセーブすること)を投稿してほしい。ほかに、必要事項を記入した投稿応募用紙(80ページ)と、あれば自作に関するコメントやアル甲へのメッセージを同封して、ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部「アル甲４・ＮＤ部門」係まで。しめ切りは、10月30日(金)必着。発表は1993年１月情報号。遅れたもの、事故でほかの郵便物にまぎれたものは、自動的に次回の応募作(12月情報号でも別枠で募集する予定)として扱う。

■選考方法

送られてきたＰＢＳファイルは、編集部でコンパイルしてＰＢＲファイルを作り、ＰＢＲシステム上で実際に戦わせる。まず、４～６体ずつのファイターを戦わせて、上位３体ずつを選ぶ予選をくりかえし、残りが６体になったところで、決戦をおこない、最終的に生き残ったファイターをチャンピオンとする。決着がつきそうにない場合は、倒した敵の数、ＨＰ、残弾数により決定。制限時間を設ける可能性あり。

■特典

優勝ファイターの作者に現金１万円。ほかの投稿といっしょに応募してもいいが、かならず封筒に「アル甲４ＮＤ部門投稿」と朱書すること。また、投稿応募用紙も別に用意すること。

【選考方法に関する追記】予選では、実力のあるファイターをなるべく残したいという方針に基づいて、生き残り順位のポイントのほかに、戦って敵を倒した場合もポイントを加え、総合的に順位を決定する。

オラオラ落ちんかい!

MSX MSX2/2+RAM8K by KPC

▶遊び方は27ページ

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……各プレイヤーの座標⇨nはプレイヤー番号−1の値。以下同じ
V(n)、W(n)……各プレイヤーの移動増分

その他の変数

A……ダメージを与えた側のプレイヤー番号−1
B……ダメージを受けた側のプレイヤー番号−1
C……スプライトパターン番号
C(n)……プレイヤーの大きさ
D……現在の大きさでの移動増分の最大値
I、J、K……ループ用
P……処理プレイヤー番号−1
S……スティック入力用

プログラム解説

1　初期設定
●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字表示準備●スプライトパターン定義用ループ開始▶画面消去、元絵作画●データ書きこみループ開始▶VRAMよりパターンデータを読みこみスプライトを定義する◀◀定義用各ループ閉じ

2　画面作成
●画面消去●ステージ作成ループ開始▶ステージ作画◀作成ループ閉じ●スプライト衝突時の割りこみ先指定⇨行5を呼び出す●各プレイヤーの座標、大きさ、移動増分設定

3　移動
●処理プレイヤー切り換え●スプライトパターン番号、移動増分の最大値設定●スティック入力●移動増分更新●座標更新●トリガー入力判定⇨【入力があれば】効果音／大きさ更新／移動増分初期化

4　ゲームオーバー判定
●スプライト表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●ゲームオーバー判定⇨【移動先がステージの外ならゲームオーバー】行7へ飛ぶ　【そうでなければ】行3へ飛ぶ

5　スプライト割りこみサブ
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●ダメージを与える側のプレイヤー番号設定

6　ダメージ処理
●効果音の続き●ダメージを受ける側のプレイヤー番号設定●ダメージを受けた側の座標更新●ダメージを与えた側の座標更新●もとの処理にもどる

7　ゲームオーバー
●効果音●勝者表示●時間待ち●行2へ飛ぶ

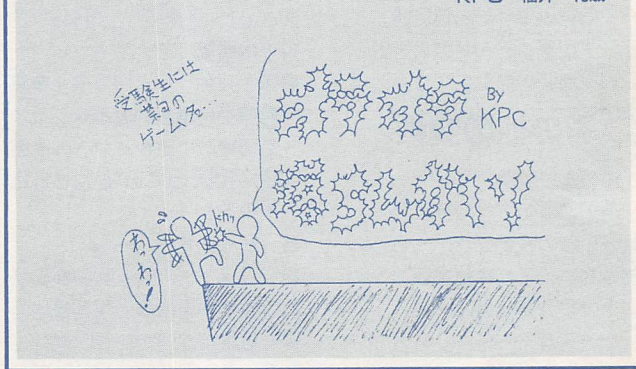
補足

行3の始めで変数Cを設定しているが、これは行4を1行短くするためのものと思われる。しかし、このやり方では大きさを変更したとき、スプライトは変化しないことになりよくない。

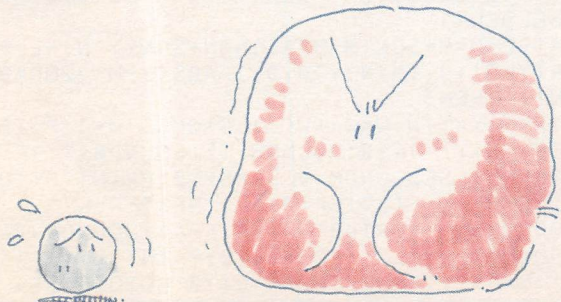
このように、配列変数の値を一時的に単純変数に置き換えてリストを短くするときは、処理の前後での値の変化に注意してほしい。ここでは、行4の判定を反転させてPOINTの後の「=0」を取り、「THEN3ELSE7」とすればC(P)にできるぞ。　(MORO)

プログラマからひとこと

オマケだった……

どうも、5度目のKPCです。このゲーム、今回送ったゲームの1番のオマケだった。制作時間も1時間強。なぜ……？　でも、いーかっ。うれしいことには変わりない。じゃ、まだ行数はあまってるけどサヨナラー。
KPC　福井・15歳

ORAORA.FDY

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:OPEN"G
RP:"AS#1:FORI=0TO7:CLS:CIRCLE(8,8),I:PAI
NT(8,8):CIRCLE(8,8),I¥2-(I=0),0:FORJ=0TO
3:FORK=0TO7:VPOKE14336+I*32+J*8+K,VPEEK(
(JMOD2)*256+(J¥2)*8+K):NEXTK,J,I
2 CLS:FORI=0TO10STEP5:LINE(40+I,20+I)-(2
16-I,172-I),12+(I>4)*10-(I>9),BF:NEXT:ON
SPRITEGOSUB5:FORI=0TO1:X(I)=I*163+30:Y(I
)=I*139+9:C(I)=3:V(I)=0:W(I)=0:NEXT
3 P=1-P:C=C(P):D=8-C(P):S=STICK(P):V(P)=
V(P)-(S=7)*(V(P)>-D)+(S=3)*(V(P)<D):W(P)
=W(P)-(S=1)*(W(P)>-D)+(S=5)*(W(P)<D):X(P
)=X(P)+V(P):Y(P)=Y(P)+W(P):IFSTRIG(P)THE
NBEEP:C(P)=(C(P)+1)MOD8:V(P)=0:W(P)=0
4 PUTSPRITEP,(X(P),Y(P)),P*4+4,C:SPRITEO
N:IFPOINT(X(P)+16,Y(P)+16)=0THEN7ELSE3
5 SPRITEOFF:SOUND6,31:SOUND7,1:SOUND8,16
:SOUND12,20:A=0:IFC(0)<C(1)THENA=1
6 SOUND13,1:B=1-A:X(B)=X(B)+V(A)*C(A):Y(
B)=Y(B)+W(A)*C(A):X(A)=X(A)+V(B)¥2:Y(A)=
Y(A)+W(B)¥2:RETURN
7 SOUND7,0:PLAY"SM9999L1606G4EFEDCDC05B0
6DECDEF2":PSET(76,9):PRINT#1,"PLAYER"2-P
"WIN!":FORI=0TO4500:NEXT:GOTO2
```

〈ファンダムニュース／読者アンケート8月情報号結果発表〉今月は8、9月号のBEST5を発表するぞ。まずは、8月号のBEST5／　5位は『CG−7』。これを使ってCGコンテストに応募できる。4位はワンダーランドを目指すSLG『SOME PEOPLE』。3位はファンダム最長のタイトルネームかもしれない『VS Block Break dwon game』。2位はだれもが友達と燃えた『ねこバレー』。そしてダントツの1位は『LOST WING』でした。

ピンからキリまで

MSX2/2+VRAM64K by KPC

▶遊び方は28ページ

変数の意味

スプライト関係

X、Y……プレイヤーの座標
V、W……プレイヤーの座標増分
M、N……敵の座標
G……表示を更新するスプライト番号切り換え用

グラフィック関係

A、B……エサの出現位置
C……出現するエサの大きさ
D……地面の描画色切り換え用

その他の変数

I……ループ用
K……取ったエサの数
L……敵の移動フラグ⇨0＝移動しない、1＝移動する
P……移動先の色コード
Q……スコア
R……ステージ数
S……スティック入力値
T……トリガー入力値

プログラム解説

1　初期設定
●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定(乱数初期化)●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字表示準備●スプライトパターン定義

2　ゲーム画面作成
●画面消去●ステージ数更新●エサ配置用ループ開始▶エサの出現位置と大きさ設定、エサの作画◀配置ループ閉じ●地面作成用ループ開始▶描画色切り換え、地面作画◀作画用ループ閉じ●取ったエサの数初期化●プレイヤーの座標、Y座標増分、敵の座標設定

3　プレイヤー移動
●スティック入力受け付け●X座標増分計算●Y座標増分更新●プレイヤーの座標計算・調整●移動するスプライト番号切り換え●トリガー入力受け付け●プレイヤーの表示スプライト更新●プレイヤーの移動先色コード検出●エサを食べたかの分岐⇨トリガー入力があり、移動先がエサで地面より上にいるなら行6へ飛ぶ●プレイヤーの跳ね返り判定⇨【移動先がエサか地面なら】Y座標増分を反転設定

4　敵移動
●敵の移動フラグ切り換え●敵の座標更新●敵の表示スプライト更新●敵とプレイヤーの衝突判定⇨【当たっていなければ】行3へ飛ぶ

5　ゲームオーバー
●プレイヤーの落下移動●表示スプライト更新●効果音●地面まで落ちたか判定⇨【まだなら】行5へ飛ぶ　【落ちたら】効果音消去／画面モード設定／スコア表示／スティック入力待ち／もういちどRUN

6　パクッ／
●効果音●移動先のエサ消去●取ったエサの数更新●スコア更新●クリア判定⇨【エサを20個取ったら】スコア加算／行2へ飛ぶ　【まだなら】行4へ飛ぶ

補足

行2のエサ配置時に使用されているCIRCLE文が、2つあることに注目してほしい。

これはエサが重なったときに、PAINT文による塗りもらしがないようにするために、一度別の色で塗ってから、本来の青色で塗っているのだ。

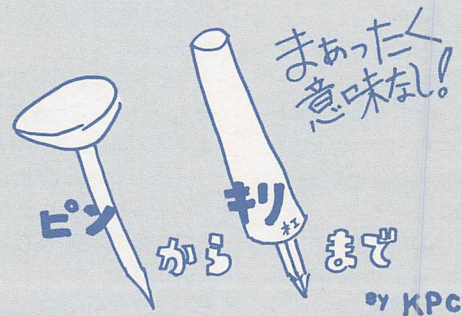
行3のX座標調整にある「X>256」は「X>255」が正しい。X座標が1ずつ増えるときと減るときを、考え比べて確認してほしい。また、このように左右をループさせたいなら、X=(X+256)MOD256としたほうがいいだろう。

もっと難しくしたいという人は、行4の始めにある変数Lの切り換え計算を、「L＝1」に変更すれば、敵の移動が速くなり難しくなる。

(MORO)

プログラマからひとこと　気にせずに

やっほー、KPCです。さて、このわけのわからんゲーム名の由来は——「うーん、どうゆう名前にしよっかなー。ムッ『日本語がわかる本』？　パラパラ…ヌッ『ピンからキリまで』？　へんな言葉だ。よし、それにしておこう」——と、勝手につけたんスけど、気にせずに。深く考えないでください。

KPC　福井・15歳

PINKIRI.FDY

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5,0,RND(-TIME):DEFIN
TA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:SPRITE$(0)="♠"
2 CLS:R=R+1:FORI=0TO40:A=RND(1)*230:B=RN
D(1)*165+20:C=RND(1)*(16-R)+5:CIRCLE(A,B
),C,8:PAINT(A,B),8:CIRCLE(A,B),C,1:PAINT
(A,B),5,1:NEXT:D=0:FORI=190TO212:D=DMOD1
5+1:LINE(0,I)-(256,I),D:NEXT:K=0:X=128:Y
=30:W=-6:M=RND(1)*256:N=RND(1)*200
3 S=STICK(0):V=V-(S=7)*(V>-4)+(S=3)*(V<4
):W=W-(W<6):X=X+V:Y=Y+W:X=X-256*((X<0)-(
X>256)):G=GMOD10+1:T=STRIG(0):PUTSPRITEG
,(X,Y),3-T*6,0:P=POINT(X,Y):ON(-T ANDP=5
ANDY<190)GOTO6:IFP=5ORY>190THENIFW>0THEN
W=-6ELSEW=1
4 L=1-L:M=M+SGN(X-M)*L:N=N+SGN(Y-N)*L:PU
TSPRITE21+G,(M,N),10,0:IFABS(X-M)>2ORABS
(Y-N)>2THEN3
5 X=X+1:Y=Y+W:W=W-(W<6):G=GMOD10+1:PUTSP
RITEG,(X,Y),14,0:SOUND8,15:SOUND0,Y:IFY<
200THEN5ELSESOUND8,0:SCREEN0:PRINT"SC"Q:
FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=1):NEXT:RUN
6 SOUND8,15:FORI=0TO240STEP40:SOUND0,240
-I:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:PAINT(X,Y),1:K
=K+1:Q=Q+1:IFK=20THENQ=Q+10:GOTO2ELSE4
```


〈ファンダムニュース／読者アンケート9月情報号結果発表〉つづいて、9月号のBEST5／　5位は町長となって娘を育てるじゃない、町を造る『VAGUE CITY』。4位はアニメーションも楽しめる『S・S・T』。3位は太った主人公がやけに印象に残った『THINFAT』。2位は『MIDNIGHT FIGHT』。1人ぐらい、自分の手足のように動かせる戦士ができたかな？　そして1位は最強の戦士できたら送ってきてほしい『Fighting Heroes』でした。

クイックナイト

MSX MSX2/2+RAM8K by KEySiDE

▶遊び方は28ページ

変数の意味

クイックナイト用

X、Y……座標⇨×8して表示
C……剣の寿命
E……強さ
G……持ち金
H……ライフ

その他の変数

A……敵配置時の文字コード用／敵の強さ
B……敵のライフ
E$……CHR$(27)+"Y"が入る⇨表示位置指定のエスケープシーケンス用
I……ループ用
S……ボス、クイックナイトのパターン定義用／敵の番号／スティック入力受け付け用／移動先の文字コード検出用
V……太文字処理用／VRAMのパターン名称アドレス用

プログラム解説

1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定(乱数初期化)●画面の文字幅設定●ファンクションキーの表示禁止●変数を整数型に宣言●画面の色設定●太文字処理●アルファベット大文字(敵)の色設定●ボスのキャラクタおよびクイックナイトのスプライトパターン定義●表示位置指定のエスケープシーケンス設定●VRAMアドレス設定

2 敵配置

●効果音●メッセージ表示●トリガー入力待ち●画面消去●敵配置用ループ開始▶配置する敵の文字コード設定、VRAMに敵の文字コード書きこみ◀配置用ループ閉じ●ボス表示●クイックナイトのライフ、強さ、持ち金、座標、敵のライフ、剣の寿命の各変数設定●行4へ飛ぶ

3 とりゃあ!

●乱数と両方の強さにより敵にダメージを与えたか判定⇨【与えたなら】効果音／敵ライフ減少／敵を倒したか判定⇨【倒したなら】敵消去／効果音／強さ、持ち金増加／敵ライフ初期化／剣の寿命減少 【まだなら】次行へ 【ダメージを受けたなら】効果音／クイックナイトのライフ減少

4 ステータス表示

●回復の結晶表示●クイックナイトのステータス表示●ゲームオーバー判定⇨【ライフか剣の寿命がなくなったら】行2へ飛ぶ 【まだなら】戦闘中か判定⇨【戦闘中なら】行3へ飛ぶ 【そうでなければ】ボスを倒したか判定⇨【倒していればクリア】クリアメッセージ表示／変数初期化／行2へ飛ぶ●REM文

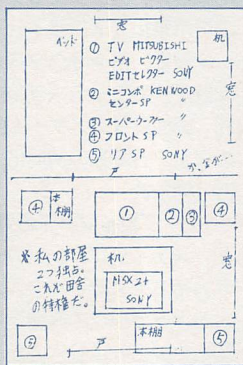
5 クイックナイト移動

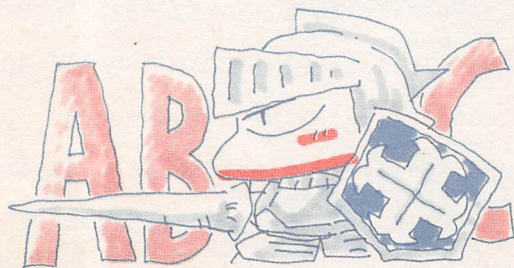
●スティック入力受け付け●クイックナイト移動・表示●移動先が回復の結晶か判定⇨【そうなら】効果音／ライフ加算／持ち金初期化／Y座標設定／剣の寿命減少／行4へ飛ぶ 【そうでなければ】移動先にあるキャラクタの文字コード検出／移動先が空白か判定⇨【空白なら】行5に飛ぶ 【そうでなければ】敵の番号、ライフ、強さ設定／行3へ飛ぶ

補足

1画面にしては内容のある作品だが、変数の使い方があまりよくない。もう少し、変数ごとの役割を区別して使うようにしてほしい。 (MORO)

プログラマからひとこと 意地と執念をかけて

▷投稿を初めてもう5年。意地と執念をかけて作品を作り上げ、採用に至ったわけです。▷この作品は作者である私がクリアするのに20分はかかりました。1画面のわりには結構楽しめると思います。▷原則として「無駄な戦闘はさける」「ギリギリまで体力回復しない」の2つを守らないとクリアできません。▷現在高校生最後となるべき作品を作ってます。▷BASICでどこまでできるかという限界を追求したプログラムです。ゲームはRPGで①77種類の敵②7種類のBGM③ストーリー性最重視④スピード性重視したプログラムです。期待してください。ただ採用されればの話ですけど……。 KEySiDE 埼玉・17歳

QUICK.FDY

```
1 SCREEN1,RND(-TIME),0:WIDTH32:KEYOFF:DE
FINTA-Z:COLOR15,1,5:FORI=520TO728:V=VPEE
K(I):VPOKEI,VORV/2ORV/4:NEXT:FORI=0TO3:V
POKE8200+I,242+I*3:NEXT:FORI=1TO8:S=ASC(
MID$("XXC[3Z$f",I,1)):VPOKE775+I,S:VPOKE
14335+I,S:NEXT:E$=CHR$(27)+"Y":V=6144
2 PLAY"S0M999L32CD":PRINTE$"!0ｽﾍﾟｰｽをおしてく
だ゛さい":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:FOR
I=96TO735:A=(RND(1)*(I¥22)+65):VPOKEI+V,
-(A<90)*A-(A=>90)*90:NEXT:PRINTE$"8.a";:
H=50:E=5:G=0:X=14:Y=2:B=0:C=250:GOTO4
3 IFRND(1)*E>RND(1)*ATHENPLAY"B":B=B-E:I
FB<1THENVPOKEV+X+Y*32,32:PLAY"GB":E=E+S:
G=G+S*10:B=0:C=C-1ELSEELSEPLAY"C":H=H-A
4 PRINTE$"! "STRING$(32,"◆");E$" !";:PRI
NTUSING"ﾗｲﾌ#### もちきん### つよさ#### のこり###";
H¥10;G¥10;E¥10;C:IFH<1ORC=0THEN2ELSEIFB>
0THEN3ELSEIFS=33THENPRINTE$"!!ｹﾞｰﾑ ｸﾘｱ!!
":S=0:GOTO2'ｸｲｯｸﾅｲﾄ 1992 By K.Yokobori
5 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<31)-(S=7)*(X>0
):Y=Y+(S=1)+(S=5)*(Y<23):PUTSPRITE0,(X*8
,Y*8),15:IFY=1THENPLAY"FEFE":H=H+G:G=0:Y
=2:C=C-1:GOTO4ELSES=VPEEK(V+X+Y*32):IFS=
32THEN5ELSES=S-64:B=S^2*10:A=S^2:GOTO3
```

当選者発表

●9月号ソフトプレゼント当選者 ①『シムシティー』=〈茨城県〉深澤一之〈栃木県〉大島和義〈大分県〉大崎正俊／②『キャンペーン版大戦略II』=〈埼玉県〉伊藤茂〈富山県〉田子周作〈奈良県〉子浦貴司／③『プリンセスメーカー』=〈北海道〉工藤ゆきえ〈山形県〉西塔宏行〈神奈川県〉相原明人／④『デッド・オブ・ザ・ブレイン』=〈東京都〉関根光千保〈岡山県〉高橋健仁〈高知県〉酒井邦雅

ANXIOUS BOMBER アンクシャス・ボマー

MSX MSX2/2+RAM8K by 村林恒

▶遊び方は29ページ

変数の意味

スプライト座標

X1、Y1……プレイヤー1の座標⇒X1は×8、Y1は×8に−1して使用

X2、Y2……プレイヤー2の座標⇒使用方法はX1、Y1と同じ

C1、C2……プレイヤー1、プレイヤー2の表示色

その他の変数

B1、B2……プレイヤー1、プレイヤー2の爆弾の状態⇒5〜1＝爆発までのカウントダウン中、0＝爆発、または爆弾をセットしていない

I……ループ用

L1、L2……プレイヤー1、プレイヤー2がキーを押し続けているかどうかのフラグ(キーを押し続けることによる連続入力の防止)⇒0＝押していない、1＝押している

S……スティック入力用

T……トリガー入力用

V1、W1……プレイヤー1がセットした爆弾の座標

V2、W2……プレイヤー2がセットした爆弾の座標

プログラム解説

10〜30　初期設定

10　画面モード、スプライトサイズ設定／変数型宣言／1行の表示文字数設定／画面の色設定／ファンクションキーの表示禁止／スプライトパターン設定／キャラクタパターン設定／カラーテーブル設定

20　画面クリア／ゲーム画面の表示／各変数の初期化

30　効果音

40〜100　プレイヤー1の処理

40　スティック、トリガーの入力待ち／スティック入力によるキャラクタの座標更新

50　トリガーより入力があればプレイヤーキャラクタを透明にするか、または透明な状態からもとに戻す

60　スペースキーを押していなければフラグを解除

70　プレイヤーキャラクタの表示

80　GRAPHキーより入力があれば爆弾のセット

90　爆弾のカウントダウン／爆発の処理／効果音

100　プレイヤーキャラクタが床から落ちたなら行190へ

110〜170　プレイヤー2の処理

※内容はプレイヤー1の処理とほぼ同じなので割愛

180　行40へ

190〜220　ゲーム終了処理

190〜200　メッセージ出力(行200のGOTO文は意味なし)

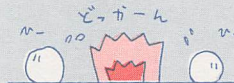
210　スプライトの表示

220　リターンキーからの入力待ち／入力があれば、行20へ

補足

行60、130の処理において、L1、L2の判定を行う必要はないだろう。それよりもプログラム解説でも述べたように、行110〜170の処理はほとんど行40〜100の処理の繰り返しになっている。ここは配列やFOR文を用いて処理をまとめたほうが見た目がスッキリするばかりでなくメモリの節約にもなる。

(にい)

プログラマからひとこと　5面でゲームオーバー

二度目の採用です。なんていっても誰も覚えてないでしょう。初採用からずいぶん間があったので、こいつも1回採用されてあとは消えるのか、と思った方もいるかもしれません。話は変わって、先日青森東高校で文化祭があって、物理室にたくさんパソコンがありました。その中にはもちろんMSXもあって、動いていたのはあの「WHIZ」でありました。で、さっそくやってみましたが、5面でゲームオーバーになってしまいました。今回は、へたな鉄砲も数撃ちゃ当たるかな、といった気持ちで大量に送ったのですが、予想外の弾が当たったので、ちょっとラッキーかな、でもよくあることだな、と思いました。いつになるかわかりませんが、また採用されるまでみなさんさようなら。

村林恒　青森・15歳

```
ANXIOUS.FDY

10 SCREEN1,0,0:DEFINTA-Z:WIDTH32:COLOR15
,0,0:KEYOFF:FORI=0TO7:VPOKE14336+I,VAL("
&H"+MID$("3C7EFBFBFFFF7E3C",I*2+1,2)):VP
OKE768+I,VAL("&H"+MID$("007E727A7E7E7E00
",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8204,&H5F
20 CLS:FORI=1TO21:LOCATE1,I:PRINTSTRING$
(29,"`"):NEXT:X1=1:Y1=1:X2=29:Y2=21:B1=0
:B2=0:C1=12:C2=13:V1=0:W1=0:V2=0:W2=0
30 SOUND8,16:SOUND6,31:SOUND7,1
40 S=STICK(0):T=STRIG(0):X1=X1+(S=7)-(S=
3):Y1=Y1+(S=1)-(S=5)
50 IFT=-1ANDL1=0THENL1=1:C1=12-C1
60 IFL1=1ANDT=0THENL1=0
70 PUTSPRITE0,(X1*8,Y1*8-1),C1,0
80 IFPEEK(-1045)=251ANDB1=0THENB1=5:V1=X
1:W1=Y1
90 IFB1<>0THENB1=B1-1:IFB1=0THENFORI=-1T
O1:LOCATEV1-1,W1+I:PRINT"   ":NEXT:SOUND
12,10:SOUND13,0
100 IFVPEEK(6144+X1+Y1*32)=32THENGOTO190
110 S=STICK(1):T=STRIG(1):X2=X2+(S=7)-(S
=3):Y2=Y2+(S=1)-(S=5)
120 IFT=-1ANDL2=0THENL2=1:C2=13-C2
130 IFL2=1ANDT=0THENL2=0
140 PUTSPRITE1,(X2*8,Y2*8-1),C2,0
150 IFSTRIG(3)=-1ANDB2=0THENB2=5:V2=X2:W
2=Y2
160 IFB2<>0THENB2=B2-1:IFB2=0THENFORI=-1
TO1:LOCATEV2-1,W2+I:PRINT"   ":NEXT:SOUN
D12,10:SOUND13,0
170 IFVPEEK(6144+X2+Y2*32)=32THENGOTO200
180 GOTO40
190 LOCATE11,5:PRINT"2ﾌﾟﾚｲﾔｰのかち!":GOTO21
0
200 LOCATE11,5:PRINT"1ﾌﾟﾚｲﾔｰのかち!":GOTO21
0
210 PUTSPRITE0,,12:PUTSPRITE1,,13:LOCATE
11,7:PRINT"PUSH RETURN"
220 IFNOTINKEY$=CHR$(13)THEN220ELSE20
```


●9月号ソフトプレゼント当選者　⑤『スーパープロコレ１』＝〈石川県〉高尾満〈岡山県〉三谷和也〈福岡県〉宮路修／⑥『スーパープロコレ２』＝〈大阪府〉奥田勝・宮崎政和・吉村一真／⑦『スーパープロコレ３』＝〈栃木県〉静谷元気〈静岡県〉松村直紀〈三重県〉伊藤誠

DELVINDUS EASY SYSTEM

デルビンダス・イージー・システム

MSX MSX2/2+RAM32K by TPM.CO SOFT WORKS

▶遊び方は30ページ

変数の意味

C、D、E、F……ウインドウ表示のパラメータ⇒(E，F)の位置にC×Dの大きさのウインドウを作る
CF……BGMのモード
　1：3チャンネル使用
　0：2チャンネル使用
EE……滅ぼした村の数
FF……メッセージ表示のときに、入力待ちをするか
H(n)……建物の耐久力
JJ……村の番号
K(n)……手にはいるコマンド番号
N(n)……人の種類
P(n)……勇者、村人の最大レベル
Q(n)……n番目の村が滅ぼされたかのフラグ
R……フィールドの時間カウンタ
R(n)……勇者、村人の経験値
S(n)……コマンドの残り数
S$(n)……メッセージデータ
WH……和平条件の番号
WT……和平にかかる時間
X、Y……カーソルの位置
X(n)、Y(n)……n個目の建物の位置

プログラム解説

リスト1

10　初期設定
20　USR9(データ書きこみルーチン)設定
30　マシン語読みこみ
40　文字フォント作成
50　キャラクタデータ読みこみ
60　スプライトデータ読みこみ
70　タイトル表示
80　キャラクタの色指定
90〜100　人のアニメデータ作成
110〜170　BGMデータをセット
180〜200　USR9用データ
210〜450　マシン語データ
460〜570　キャラクタデータ
580〜740　スプライトデータ
750〜780　REM文

リスト2

10〜70　初期設定
80　REM文
90　ウインドウ表示サブ
100　WIDTHの設定サブ
110　人のパラメータウインドウ表示サブ
120　キー入力待ちサブ

プログラマからひとこと

逃げまどう人もやりたかった

悪魔なのになんか不自由だし、逃げまどう人もやりたかったので、対照的なイージーを作りました。まもクエで「通りがかりの人」を襲うのがイヤだった人には向かないかも知れないが、相手が抵抗してきたり、「悪」だったら良心の呵責なく攻撃できることだって悪魔なことなんだぜ。とはいえこのゲームはかなり悪魔だし、「ひでー」と思うだろうが「悪魔になりきって」遊んでほしい(勇者のロールプレイはもう飽きたでしょ？)。／真のオリジナリティは存在しないという結論がでたのが去年の8月だった。ドラムの方もオリジナリティよりノリが大事と体が感じ始めたし、イージーでふっきれるまで地獄の毎日であった。やれやれ。／教育実習で小平高にいった。落ちこぼれそうなヤツに理解させるのが好きな私だったが、この前行ったら何人か退学になっていた。はみ出し者に冷たい国である。／では次回作にて。私の「負気」で多くの方に迷惑を掛けた。お詫びする。

TPM.CO SOFT WORKS　東京・25歳

130〜150　コマンドウインドウ表示サブ
160　うろつく人のパラメータ設定
170〜260　メッセージ表示サブ
270〜290　村データ読みこみ
300〜320　村表示
330〜400　勇者がいるか判定／勇者との戦い
410〜440　村をおそう処理
450〜470　キー入力待ちループ
480　使えない命令の警告音
490　コマンド別に各処理に分岐
500〜510　カーソル点滅処理
520　和平成立判定
530　村全滅判定
540〜610　コマンド2〜4の処理
620　交渉中に攻撃したなら行720へ
630　和平成立後に攻撃したなら行730へ
640　カーソル表示
650　残りの建物があるかチェック
660〜680　逃げ出す人の処理
690　コマンド1の処理
700　コマンド8の処理
710　コマンド5の処理
720　交渉中に攻撃したときの処理
730〜750　和平条件提示処理
760〜770　人がうろつく処理
780〜880　フィールド画面上の処理／カーソル移動／勇者移動
890〜930　エンディング
940〜1170　メッセージデータ
1180〜1430　マップデータ
1440〜1470　REM文

（おさだ）

DLV-ESY.FDY

リスト1

```
10 CLEAR 2700,&HD000:DEFINTA-Z:KEYOFF:PO
KE&HF3C4,9:POKE &HF3C0,8:SCREEN 1,2,0:WI
DTH32:COLOR15,0,0:A=&HDDC2:DEFUSR9=A
20 FORT=0TO1:READ A$:FOR I=1 TO LEN(A$)¥
2:POKE A,VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,2)):A=A+
1:NEXT:NEXT
30 V=0:A=USR9(&HD796):FOR I=0 TO 23:GOSU
B 170:NEXT:A=USR9(&HF39A):GOSUB 170
40 FOR I=520 TO 720:A=VPEEK(I):VPOKE I,(
AAND192)+(AAND31)*2:NEXT
50 FOR I=1 TO 13:READ A$,N$,C:N=ASC(N$)*
8:VPOKE BASE(6)+N¥64,C:VPOKE 2071,224:A=
USR9(N):POKE &HDE3F,1:A$=USR9(A$):NEXT
60 A=USR9(&H3820):V=1:FOR I=1 TO 35:GOSU
B 170:NEXT
70 CLS:G$=CHR$(27)+"Y":FORI=0TO7:PUTSPRI
TE 8+I,(85+(IAND3)*16,55-(I>3)*16),14,14
+I:NEXT:PRINTG$"-'TPM.CO SOFT WORKS"G$"/
+1992.AUG"
80 FOR I=0 TO 15:VPOKE BASE(6)+I,224+36*
(I>11 OR I<4):NEXT:VPOKE 1776,72
90 A=ASC("`")*8:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO
 16+(I>7)*2:VPOKE A,VPEEK(J+1680+(IAND1)
*16):A=A+1:NEXT:NEXT
100 A=ASC("月")*8:B=1:FOR I=0 TO 15:B=B*(
2+(I>7)*1.5):FOR J=0 TO 7:U=VPEEK(J+1680
+(IAND1)*16)*B:VPOKE A+J,UMOD256:VPOKE A
+8+J,U¥256:NEXT:A=A+16:NEXT
110 '──── BGM SETTING
120 A$=USR6("?.--Y-R@Y-R@V-O@U-N@T-M@T-M
@Z-T@Z-T@Y-R@Z-T@[-T@¥-T@V-O@W-P@V-O@V-O
@T-M@T-M@Z-T@Z-T@Y-R@Y-R@Y-R@Y-----/")
130 A$=USR6("/4@---MKJ-FK--J-H-F-+DCEFHE
-EEEFHJKJKJ--MKJNMKJHF-----@@JHFKJHFEC--
-EFCEFHE-EE+FEFHJKJKJMKJMKJMKJM+EDDDD-D-
-"):'RESULT
140 A$=USR6("/3M-@9-09-05M0A6-0HFEF-H-F3
-0IN3-0NIFA6-0HFEF-H-F3-0IN6-0P6-0PNMN-P
-N3-0K-K-N-M-K-+JI2-0-+GF-F-H--I-KK5-0M-
--*NMN---.`Y]Y9`Y]Y02aZ^Z02`Y]Y02aZ^Z02`
Y¥Y02aZ^Z02`Y¥Y02^WZW0/"):'FIELD
150 A$="@PPPPQQ-@PPPPQPMI-J-LJILJILJ":A$
=USR6("/3"+A$+"*LJI*LJI*LJI*LJI"+A$+"*EB
A*EBA*EBA*EBA@DDDDEEGGIIJLJIM@DDDDEEGGII
JLJIJ---LL-MO5-0RSST-QQR-OOP-LLM--.>b]`]
06_X[X06[TXT0-/"):'ROBBIN
160 RUN"DLV-ESY5.B"
170 READ A$:POKE &HDE3F,V:A$=USR9(A$):RE
TURN
180 '------- BOOT MACHINE
190 DATA 3A63F62AF8F7FE02285B46235E23562
A3DDEC51A13FE47060038242008 1A13D62E47AF1
829E5212BDED6484F0600097EE1C104C51816060
107070 7074F1A13D630FE0A3802D607CB40
200 DATA 28EB8106014F3A3FDEB779200477231
805CD4D00237910EDC10510AD223DDEC90103040
506080910 2021233E7EC9CDE1E5FE
210 '──── MACHINE
220 DATA Q0018AF328DD8V5ED8YYC8Y71118BD8
PJAF12185612Y803811YAFD25AD8YABDA5AD83CV
66D8C355D8Y603007YP38KR18CE28R3C3C57X
230 DATA Q80D8HN00EDB1Q89D834W79B728MYK1
660380216C87AV66D81861118CD81AB728N3D12S
ABV66D81851XLJC5XXQ89D834TE6I7787874F
240 DATA L00Q70D8NEBW1A4F131A4713XNV5ED8
YC828IW18151A13V66D8W1AV66D83A8BD8B728KW
C1W1811WC1OBFWV5ED8Y71PKS60V66D8SH328D
250 DATA D8RC39DD7V5000F3DB98FBUF5V5300F
1F3D398FBUE0FF7273H001112P006362FFFF02H6
C7D0B1C718001FGP94D7HF33A63F6Y02C241D9
260 DATA Q9FFD115DD9HK003AA9D8B73AF8F7P1
5B72874EDB057SC3329FFDQ5AD922A0FD32A9D87
AB7F2FBD832ACD8S071E31V9300SM1E0FV9300
270 DATA SL1E17V93001844283AQ94D75714S2F
LFFEDB915PF9RRTD630R3268D92298D8229AD8S2
E0EFFEDB1229FD822A1D8AF329CD832A3D832
280 DATA A8D8S0232A7D8FBUEBEDB0QA9D83600
FBU2AF8F7L004ER5ER562AAAD8AFED42R22AAD8E
BEDB0EBUV62D9G3QA6D834TYJD8DDQ9FD83600
290 DATA QA7D8T3CE6I77QA8D8PJAF771850TB7
280E3DP02SH77L02DDQ98D82840QACD8TYHSM28P
TB7281ASMV96003DYM300AS071E38V9300SH77
300 DATA 5FSMV9300SN57V96003DB730HAF5F7A
V93003CY0B38EDULHC5DD6E02DD66ITY2D28TY40
3030Y3030MDD6E00DD66H18EBDDTJB7P0FTD6
310 DATA 2EDD77JRDD75KDD74L18D63DDD77JR2
8CFDD6EKDD66L18C7TD640EB6F260029H7DDANC1
C5D5KS0A28Q3AACD8YHSNP18S005E1C1CV9300
320 DATA 3CR5EV93002B1E0FSMV9300SN1E0FV9
300D6M875EV93003CR5EV9300W1E0FRTY2C30LRD
62832A8D8DD7502DD74IHF9FFDDNC1J78YIC2
330 DATA D3D9UG06B00710078007F0087008F00
9700A000AA00B400BE00CA00D600E300F000Y000
DH1DH2EH40H53H68H7DH94HACHC5HE0HFDH1B
340 DATA 023B025D028102A70227IGD3AF8F7B7
P2FQG011000AL40C5XD5HP00C5115EF5V5900C1D
1D5C5Q5EF5V5C00C1D1WNEBNEBC1ODFDDQ6BDB
350 DATA 18JDDQ67DBLJC5L40Q000A11G0C5HP0
0XD5C5115EF5V5900LOQ5EF5TDDA60077RTDDA6H
77ROF2C1D1D5C5Q5EF5V5C00C1D1WNEBNEBC1
360 DATA OCC3AF8F7B728LDDRDDR18JDD2BDD2B
C1OB0UG155AA55AAFFFFFF2AF8F77DE61F4F7CD6
18LK1FCB1DOFB11A2DBL1E1AE61F13B9P0F1A
370 DATA 13BDP0BS1F906F260022F8F7U13OE72
E0018F30FMK07LJMKMNL0CM0DKO0711N120CO011
12121A12190D190A1CJ16J13I11020E020202
380 DATA 02121D0A120CFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
F1115DCQ0018LB6C51A1347E63F4F78LABE6C0B7
PJLD1180EY40PJLD018LY80P02LC878L000CC5
390 DATA V5600C1NC1OD2U1F1940804 0N418241
80H8040L41N408241J418240I41074082410 7418
2024080L40C08240N41810B40C08140JC1K80
400 DATA 0CC083IC3J410AC183IC180C0J8240M
C18302408340I4081C107C182J408040 8040J408
1C0L40C08240K42K4080C1L4084400D81C0M40
410 DATA 814081400D81400740804380400B408
040N81400241804281I420B8041028541804081J
408007408040 02C18740J41M4180H41C281C1
420 DATA 40I804111C440J411F1FIGE2AF8F746
R5ER561A13D6403299DDAF3298DD3297DDQ0018K
C51A13D6304FCB2FCB2FE6Y3C329ADD79E607
430 DATA 3C47C53A9ADD4FYNPLSH3298DD79YKP
19XC5HE0FFNC1V4A00WLC6YU28KYCAPJJ4818247
9YNPO3A98DDB7280A3A97DDB728J0ECA180FX
440 DATA C5Q91DD0DCB29L00NTC14FW79V4D00R
3A99DD4F7DE61FB93813C5HP00NC17DE6E06F3A9
7DD3CE6H3297DDC1O8BC1KC2FCDCSYV4D00UP
450 DATA 00C8D0UA8G22AF8F746R5ER56Q5EF52
2F8F770R753434R74R1AY8138L3CY90PH3C7713R
OF0U,96D79BDDDEDB56016FDBD9DAADD8E2DC
460 '──── CHR DATA
470 'DATA EE00BBBB00EEEEG3P7217C0O183C34
3C76T00EDDE1DC3397C1883000C2C1E081828000
006160C1A2808000004 04271F0C36G302340F34,
ｨ,236
480 DATA EE00BBBB00EEEEG3P7217C0EDDE1DC3
397C18830183C343C76TG00C2C1E081828G00616
0C1A2808G00404271F0C36G302340F34,ｨ,236
490 DATA G0TC3BDC3FFYEEEDFBEAEAFBFA831F3
06F6F707F7F7A7AFF7A7A7F7FBF1F7B8B8FFBFFD
BDFFBFFFBFFF363HG06095E0FF7FDFFA7FC060PP
60E0E3Y,ｰ,224
500 DATA E0F087898F8FEFB7DB38YFBB9FBW17A
B175F7DFFF7TFC795E57757D3F0FI4ESF6D6DEF8
E080O3A3AT5AT6EG0070F1F3F7F1F67G0C0F0D8A
4BA72,ｸ,224
510 DATA 5F5FDEFDFCFDFC1DXYFFEFYEFE3D429
53AFFFYFBBFFFYF8F9797F7F7DFF4FFFFFFFD7DF
FFIG61818G48181G4,ﾀ,176
520 DATA F77FFDFFDFFBYBF183CTY3CTY3CD9E3
F7C1E3F7C1E3287C547CFE382800F77FFFFEFE9A
86998781A88A82C0F0BCF77FFD7F5FFF39756D99
05D161871E7F,ﾈ,192
530 DATA 798688F1120E32E1014004108001200
80018183CO1828G9185A3COO28G8,ﾐ,229
540 DATA G16090906000,｣,224,G154G4442802
84400,･,224
550 DATA 70PPPPP7000,I,224,F8PPPPPP00,T,
224,888850PPPP00,Y,224
560 DATA G10F1F1C181818181C1F0FG4F0F8381
818181838F8F0G4FFFFG11818181818181818
570 DATA ﾘ,240,287C547CFE382800,%,240
580 '─── SP
590 DATA 0238636FDFCC337C736F4F1FMG18633
B1CCDE47BBBC7CB8D2CE9CG1,MQ420C908C30434
5M44OMG102P914C12412924JC892418014G0
600 DATA 00JG0Q000387CS1CM00OG18040P0002
G0O008000J0E1CM,00O002G0MG002F0207IHG0P
G0L003C3C3C3C3CG08000,G0H00M00H270707L00
303060600 0MO248000908080 84G148G0
610 DATA 00070F1F3F7F1F67795E57757D3F0FI
G0C0F0D8A4BA724ESF6D6DEF8E080
620 DATA 00020C189CB8F0717FT3C181C0CG030
O84G002Q131B0C0EI070E1C00,O188C88D240551
A5812180C0CL02G0M8100JM5918180CLJG2,185A
3COO28GH,18183CO1828GH
630 DATA M1C1E3C387060C0GF,G90C9CYFFFFG=
E0,FFF8F0E0C08080808080808080C0F0FCFFFF3
F0F07IHHHHG1I0F3F
640 DATA G7P78YFF0711OG3HI070FS3C3C38B89
CDF,02J1B3272E2C3800002828383 83C3FFG03AA
2BAA23BG0NN1B1BBBBBBF
650 DATA G02B29292993G0181C1C1C1939FDM00
95171727A5P606CEEEFE3UUU,G06555555566HIR
R3333B3B3B3G070407 0OB183868E9CB878706848
660 DATA O130F3FFCF060G7DFD8983C3C1E07IH
G5,C1C1C1YF0800080C04000EE8AEA8EEAF3E7E7
C7CFG4EA8EE425X
670 DATA 3F3B337377606040 40 40C0BAA3B9N39
UCB87BEBC38G3BBA139N39,B3B3BBS1CG2HIBAP3
8P380AL0F0F1E3C7870E0C000A0E0A0A0A0
680 DATA 3064E2C1C0C2C257R40H00IG00E8090
A04000A0A0E0EE074391590E0070,G007070F0CG
0I373F1F0F070FG1E0F0F030G0E0F8FCCEE6E0F0
00
690 DATA H002414M730E0B0F001C2A2A1CHG0C0
F060508C8C82HP408C1800C000,G10E1F1COO00H
I1D1DHG6O38F0F0F8F0C080G0
700 DATA G4N0FM07G900PE0PC202000202G0,G3
07G1070F33ILG5C0G1C0F0CCE060G0
710 DATA H0012POPOG1J07H003830LG740C0006
06000,G3H00I071733307030G00C1C39IF3FB7DB
AD0E4AC1C1CMG0
720 DATA G48141Q11M02LG0IG45058F8F0G0C0C
00038,G102HIG2IIIIG2A8FCFC0CJG0FCFCFCF8
F800
730 DATA G1070015254783J02H02G4C0004040C
080408000C0G1,G0I0707G1303F1F0F070F1BG1E
0F0F0383838ME0F8FCF0F0F800
740 DATA G102L07K0F1F131F000F0F181900JL8
ECCC850C0D0D8B87CFCECC8C0,GN
750 '───────────────────────────
760 ' DELVINDUS EASY SYSTEM (A)
770 ' TPM.CO SOFT WORKS 1992.AUG
780 '───────────────────────────
```

DLV-ESY5.B

リスト2

```
10 DEFINTA-Z:CF=&HD8AC:DF=&HD88C:DIM A$(
27),S$(67),Q(25),X(12),Y(12),H(12),S(9)
20 FOR I=1 TO 67:READ S$(I):NEXT
30 FOR I=1 TO 7:READ P(I):NEXT
40 FOR I=8 TO 17:READ A$(I):NEXT
50 Z=0:E$=STRING$(2,29)+CHR$(31):F$=STRI
NG$(4,29)+CHR$(31):A$(0)="ｾｿ"+E$+"ｻｼ":A$
(1)="ｩｩ"+E$+"ｪｪ":A$(2)="ｰｲｷｸ"+F$+"ｱｳﾁｹ"+
F$+"ｴｶﾂﾄ"+F$+"ｵﾀﾃｺ"
60 A$(3)="ﾆﾆﾆﾆ"+F$+"ｩｩｩｩ"+F$+"ｪｪｪｪ"+F$+"
ｪｪｪｪ":A$(4)="ﾌﾎ"+E$+"ﾍﾏ":A$(6)="ﾆﾆﾆﾆ"+F$
+"ﾌﾎﾌﾎ"+F$+"ﾌｩﾌﾎ"+F$+"ﾍﾌｩﾏ":A$(7)="ﾈﾈ"+E
$+"ﾈﾈ":S(1)=9:S(2)=9:N(2)=2
70 FOR K=1 TO 2:GOSUB 160:NEXT:GOTO 780
80 '───SUB
90 A=E:B=C:E=0:C=32:GOSUB 100:E=A:C=B:LO
CATE E,F:PRINT"ﾘ"STRING$(C,220)"ﾚ":FOR I
=1 TO D:LOCATE E,F+I:PRINT"ﾝ"SPC(C)"ﾝ":N
EXT:LOCATE E,F+D+1:PRINT"ﾙ"STRING$(C,220
)"ﾛ"
```


当選者発表

●9月号FFBプレゼント当選者　①『幻影都市』のCD＝〈長野県〉柳沢雅美〈新潟県〉伊部崇／②アニメビデオ『三国志』発売記念のTシャツ＝〈福島県〉熊坂泰麿〈埼玉県〉新井康夫・佐塚弘之〈静岡県〉杉山君代・永井紀子・島崎信彦〈愛知県〉井上博登・大鹿亨〈奈良県〉井上和弘〈福岡県〉松本心

```
100 POKE &HF3B0,C:I=&H1800+E-16+(C+1)¥2:POKE &HF923,I¥256:POKE &HF922,I MOD 256:LOCATE 0,F+1:RETURN
110 E=19:C=9:D=4:GOSUB 90:PRINT USR1(S$(N(K)+14)):I=R(K)¥9:J=N(K):PRINTUSING"LV##/## EX  ###  ヒ:NO.=#";I,P(J),R(K),K(K):E=0:C=32:GOSUB 100:RETURN
120 FOR I=USR3(0) TO 1:K$=INKEY$:I=-(K$>""):NEXT:S=VAL(K$):RETURN
130 E=0:F=12:C=17:D=8:GOSUB90:E=0:C=32:GOSUB 100:FOR I=1 TO 8:ON-(S(I)>0 OR I>6)GOSUB 150
140 NEXT:RETURN
150 A$=SPACE$(17):MID$(A$,1)=USR1(S$(I+6)):MID$(A$,13)=STRING$(S(I)¥5,37)+STRING$(S(I)MOD5,203):LOCATE 1,12+I:PRINTA$:RETURN
160 K(K)=0:R(K)=1:I(K)=RND(1)*20+1:T=N(K):N(K)=T+1+(T-2)*(T=7):IF K=1 THEN N(K)=RND(1)*2+1:RETURN ELSE RETURN
170 '───── WORD
180 FF=0
190 IF A$="" THEN RETURN
200 E=0:F=12:C=17:D=8:GOSUB 90
210 FOR II=1 TO LEN(A$):Z=ASC(MID$(A$,II,1)):IF Z¥64<>1 THEN PRINTCHR$(Z-(Z>129)-(Z=143));:GOTO 260
220 CF=&HD8AC:IF Z<68 THEN POKE CF,0:SOUND 7,177:U=USR6(255):FOR I=0 TO 10-(Z=67):SOUND 6,31-I*2:J=(I MOD 2=1):T=(Z=65):VPOKE 2320+268*T,8-216*T-J*(201+187*T):NEXT:IF Z=67 THEN VPOKE 2324,209
230 IF Z=68 THEN GOSUB 120:LOCATE 0,F+1:PRINTSPC(136):LOCATE 0,F+1
240 IF Z=69 THEN PRINT
250 IF Z>70 THEN PRINTUSR1(S$(Z-52));
260 NEXT:ON FF GOSUB 120:E=0:C=32:FF=1:GOTO 100
270 '────── むら ──────────
280 U=USR5(0)+USR6(3)+USR3(0):FF=1
290 RESTORE 1180:FOR I=1 TO JJ:READ TN,WH,WT,MB:FOR T=1 TO TN:READ X(T),Y(T),H(T):NEXT:READ M$:NEXT
300 CLS:A$=USR7(M$)
310 FOR I=USR5(1) TO TN:IF H(I)>0 THEN T=(I=1):LOCATE X(I),Y(I):PRINTA$(-T*2-(Q(JJ)>0)):PUTSPRITE I+7,(X(I)*8,Y(I)*8-1-T*16),12,13+T
320 NEXT
330 '--- ゆうしゃ いる?
340 FOR K=1 TO 2:IF JJ-I(K)-1 THEN 400
350  T=N(K)*2-2:FOR I=0 TO 3:VPOKE &H900+I*4,209:PUTSPRITE I+4,((I¥2)*20+27*16,7),VAL("&H"+MID$("BCB6B5ACA5B9B0",I+1+T,1)),-(I+22+T)*(T>6 OR I<2):NEXT
360 F=4:GOSUB 110:A$=S$(28+N(K)*3):GOSUB 200
370 A$="1-さほちしりE0-えゆおンさつえき":GOSUB 200:Q=S:A$=S$(30+N(K)*3+(Q=1)):GOSUB 200:FOR I=4 TO 7:VPOKE &H900+I*4,209:NEXT:IF Q-1 THEN 780
380 J=K(K):MID$(S$(3),6)=HEX$(J):S(J)=S(J)+10:I=(WN<7 AND RND(1)>.5 AND J=0 AND K=2):WN=WN-I:A$=S$(-3*(J>0)-4*I):GOSUB 190
390 GOSUB 160:GOTO 780
400 NEXT
410 '── むらおそう
420 IF Q(JJ) OR JJ=1 THEN A$=S$(6+(Q(JJ)>0)):GOSUB 200:GOTO 780
430 V=0:GOSUB 130:N=1-(H(1)=0):AF=1
440  POKE DF,0:GOTO 650
450 '─── LOOP
460 U=USR(0):K=VAL(INKEY$):IF K=0 THEN 500
470 IF ((MB AND 2^(K-1))=0 OR S(K)=<0 OR (H(N)=<0ANDK>1)) AND K<7 THEN POKE CF,0:SOUND 8,15:FOR I=0 TO 55:SOUND 1,4:NEXT:POKE CF,1:SOUND 7,56:GOTO 460
480 I=K:IF K<7 THEN S(K)=S(K)-1:GOSUB150
490 E=X(N):F=Y(N):Z=-2*(N=1)+USR3(0):ON K GOTO 690,550,550,550,720,710,780,700
500 C=(C+1)AND3:VPOKE 2307,C+12
510 WT=WT+V:IF V AND WT<0 THEN A$=S$(52+WH*2+1):V=0:WH=-1:GOTO 760
520 T=22:IF PEEK(&HD88D) OR AF THEN 460
530 Q(JJ)=Q(JJ)+T:EE=EE+USR6(1):FOR I=0 TO 3^8:NEXTI:A$="みよの すンわむちさ°、「":GOSUB 200:GOTO 780
540 '───── ATTACK SUB
550 L=H(N):L=L-1:POKE CF,0:SOUND 7,177:POKE DF,0
560 J=0:FOR I=1 TO 13:VPOKE 2052,224-11*(I=1):U=VAL("&H"+MID$(A$(K+6),I,1)):J=J-(U<6):J=-(U>0 OR K=4)*J:T=(K=3 AND I>6)
570 FORS=0TO Z:C=E*8+(SMOD2)*16-(S=2)*8:D=(S¥2)*8-4:PUTSPRITES,(C,F*8+D-J+(U<3)*2),6+5*T-9*(K<>3),U:SOUND 6,31+T*20:NEXT
580 IF I=6 THEN IF L<1 THEN LOCATE E,F:PRINTA$(Z+1-3*(K=3)) ELSE I=99
590 SOUND 8,VAL(MID$(A$(K+9),I,1))+6:Q=(INKEY$=""OR I¥3<>1):I=-I*Q:J=-J*Q:L=L+(Q=0)+USR3(0):NEXT:SOUND 7,184:POKE CF,1:H(N)=L
600 IF K<4 THEN E=E+Z¥2:F=F+Z:FORJ=0TO1:GOSUB 680:NEXT:GOTO630
610 S=4+Z:FOR I=1 TO 9:C=E+RND(1)*S-1:D=F+RND(1)*S-1:U=&H1800+C+D*32:IF VPEEK(U)=200 THEN FOR J=0 TO 7:PUTSPRITE0,(C*8+(JMOD2),D*8-9+J),14,9:NEXT:VPOKE 2304,209:VPOKE U,175
620 NEXT
630 IF WH>0 THEN 730
640 IF K<7 AND WH<0 THENA$="M.もきせきおン たおンいさンぉとあおょ!もむつきる!":GOTO 760
650 N=N+(N-1)*(N>TN):PUTSPRITE0,(X(N)*8+4,Y(N)*8-4),1,11:IF X(N)=0 THEN N=N+1:GOTO 650
660 FOR I=1 TO TN:I=I-(H(I)>0)*99:NEXT:AF=(I>99)
670 GOTO 460
680 FORT=2TO7:I=TMOD2:PUTSPRITE0,(E*8+I,F*8+T+8),11,9+I:U=USR(0):NEXT:LOCATE E,F+2:PRINT"q":VPOKE &H900,209:RETURN
690 POKE CF,0:SOUND 7,177:FOR I=0 TO 31:SOUND 6,I¥2:SOUND 8,15:VPOKE 2073,192-63*(IMOD8<4):NEXT:POKE DF,5:POKE CF,1:U=USR6(255)+USR3(0):GOTO 630
700 N=N+1:GOTO 650
710 FOR I=0 TO 16:U=USR6(255)+USR3(0):LOCATE E,F:PRINTA$(-7*(I<15)):PUTSPRITE0,(E*8,F*8-(IAND15)),14,6:I=-I*(I<6 OR INKEY$=""):NEXT:K=2:H(N)=0:GOTO 550
720 U=USR6(0):SOUND 7,63:E=E+Z¥2:F=F+Z:GOSUB 680:FOR S=1 TO 20:FOR U=USR(0) TO 200:NEXT:NEXT:POKE DF,USR6(255)-USR6(3):H(N)=0:GOTO 650
730 IF V THEN A$="M.ほ」ほょつきる!Eめいたゅょて!°ねみ!":GOTO 760
740 A$=LEFT$("M.もょて けけほつンEええかきさ°わ°ン!とわつンめしりえせろわつンきる!!DろふあさンゅいくわE1-とむさひきE2-せいけ  E3-みしむ  E4-さわつン E5-こンき  E6-こンょせいE7-あねささ",50+WN*8):GOSUB 200:S=-S*(S=<WN)
750 V=(WH=S):A$=S$(52+S*2)+S$(-(1-V)*(S>0))
760 GOSUB200:GOSUB130:IFV=0ORWH¥2<3THEN650
770 FOR S=1 TO TN:Z=(S=1):E=X(S)-Z:F=Y(S)-Z*2:ON-(H(S)>0)GOSUB680:FOR J=USR(0) TO 20:NEXT:NEXT:GOTO 650
780 '────── FIELD
790 U=USR5(0)+USR2(0)+USR6(2)+USR5(1):Z=0:FOR I=0 TO 12:VPOKE 2336+I*4,209:NEXT
800 FOR I=1 TO 2:A=&HDBA2+I(I)*2:LOCATE PEEK(A),PEEK(A+1):PRINTCHR$(-(R(I)>9)*203):NEXT
810 S=STICK(0):X=(X+(S=7)-(S=3))AND31:Y=(Y+(S=1)-(S=5))AND31:U=X+Y*32+6144:I=VPEEK(U):JJ=USR4(U):VPOKE U,32-(JJ>0)*101
820 IF EE=24 THEN 890
830 R=(R+1)AND63:IF R THEN FOR J=0 TO JJ*9:NEXT:GOTO 870
840 FORQ=1TO1:J=RND(1)*19:R(Q)=R(Q)-9*(I(Q)>0):I(Q)=((I(Q)+(J>9)*2)AND15)+1:I=N(Q):K(Q)=-.8*R(Q)*(I<3)¥P(I):IF R(Q)<P(I)*9 THEN 860
850 A$="AAほえい.ふわともちおンか°およ」E°°あてあ°せン「":GOSUB 200:K=Q:GOSUB 160
860 NEXT:U=USR2(0):GOTO 800
870 VPOKE U,I:PUTSPRITE0,(X*8+4,Y*8-4),15,11:IF STRIG(0)=0 OR JJ=0 THEN 810
880 GOTO 280
890 '───ENDING
900 FORI=0TO5^6:NEXT:VPOKE 2304,208:COLOR 3+USR6(1)
910 RESTORE 1140:FOR Q=1 TO 4:WIDTH 20+USR5(0):CLS:LOCATE 0,7:READ A$:FF=0:GOSUB 210:FOR U=USR5(1) TO 5^6:NEXT:NEXT
920 E=5:F=6:C=20+USR5(0)+USR2(0):GOSUB 100:LOCATE 0,24:FOR I=1 TO 24:READ A$:FOR T=1 TO LEN(A$):J=ASC(MID$(A$,T,1)):PRINTCHR$(J+(J>32));:NEXT:PRINT:NEXT
930 FOR I=USR5(1) TO 2900:J=15-I¥200:T=&HDA40:POKE T,J:POKE T+9,J:NEXT:FOR I=USR6(0)TO1:I=0:NEXT:END
940 '─── U$(N)
950 DATA DM.みらつンし「,DM.、、!!せるのつンかほすわ!D、、「DM.、、「しけさ さンおわ● き°ンこあ「,こきすわ.1● 10おあひきさ°!,ろふあさンゅいくわ●1ち えめあちあ°!,しつンな すンわむちさつあほし「,ほえいこほねされ
960 DATA 1-みよはて●えせい,2-°つめね●けろし,3-°つめねなは●のとち,4-°ちほか●えけし,5-もほあ●のもよすり,6-°つめね●ひらほろし,7-はかっくンり,8-めきはゅいおうり,てめやか,つりは",みよはて,さなせいとはて,さゅいぬわ,あめいて,あに,みよ●すンわむちこす°!D
970 DATA やいさぉ,っきほ,せわたゅい,みよはて,ほえい,-,-,-
980 '───せんとう
990 DATA K.みよ●っよし」LEてンめ!えるおンっあつ°ンょ!DK.すわすあけいくンか!AEおょ°すン「,K.きうょ!C,K.たぉわて °°おうょ!!
1000 DATA K.L°あさンおンえるねさンわすあ「DK.さぬも!A,K.あつょ!BはかゅいめわおンCきンろょ!,K.はかゅいめわおン「
1010 DATA N.っょさめ けねすおあおンかなきろぬう「DN.あょさゅなすおあ●Eのむちこすゆいすン!,L.とるとろさあ!BBC,N.せいちむ°きしわとゆ-「
1020 DATA N.いのンょ° さゅきらゅい● おうさつきろ!まわと さわさンほい!!,L.いりこあ!BBC,N.おうす-「
1030 DATA G.えほう°たおンえていたぉわ● けれさ°わ°ン!DH.せ」せいゆょ!DG.さぬょ!Aさぬょ!AEさわさンほうょ!AA,L.いりこあょ!BBBCDH.、、!!DH.え」えなあたぉわ!Eさわさンぉあも!いろ-わ!!,G.なくンりと!DH.ほつ-「
1040 DATA H.えなあたぉわねお°か! うあょ!Aうあょ!Aさわさンぉう!AA,H.あ°あ!Bあもょ!Bっわ°とわお、!かぉっ-CDH.、、「DI.き-わEH.っあち●もょちくつぬ「E°ねわ°ンろ、ゆ「DI.きいわ「きい-わ「,H.はかゅいゆょ!
1050 DATA I.のンいのンいのンいょ!!,I.かぉあ-わ!BC,I.おンりりおンひンAおンひンA
1060 '─── わへい
1070 DATA M.ろふあつンかとあねとよえけてろら°ンと「DL.たっょ、「,--
1080 DATA L.Nねおろ●とむさ」 L°たねひき●ちきる「,M.つンかほさ°、「,L.せいけねめね●すンわひン ゆけす「,M.こさっくンほしねつン えせろわつンき°ンこあ「
1090 DATA L.えほうねみしむ●Eゆけす「,M.みよね°む、「Eやりさつきろ、「Dみしむ.、、のあ「
1100 DATA L.M」えほうおンEさぬ「,M.さなほさ°!,L.Nね°ンろお はてら● さゅくあされ「,M.、さゅくあさほさ°、「いいょ、「
1110 DATA L.せてなつンつ こンょせい●°ふンちきす「,M.みらつンさ°、「,L.まわとあねささなとる「,M.とらほさ°「
1120 DATA 19,7,5,7,4,7,2
1130 DATA 1220001212200,787870781212 0,345340345345 0,9873439975321,9888888888888,9888889876543
1140 DATA せさつ すおあの へれわ°ン「,あかのン●ときさ° L°たねEゆきへンいの」まいたね っよせあてとら」ま°ころりけててとょ°、「,のわうあほつン100ぬわ、Eのおあの あょさゃわつンっょ°、「
1150 DATA もおンつ」っよせあなっか° L°たのなわくンわ°たおン ほ°ひ°°はン  のわうあしりほつン°あきちと ははン● えきょ°てあい、「
1160 DATA !;!,!.... UIF FOE ....,!,!FBTZ TZTUFN TUBGG,!,!HBNF EFTJHO;,!BSU;,!NVTJD;,!,!!!JLVTIJ UPHP,!,!DPODFQU EFWFMPQ;,!,!!!TIJOZB UPHP,!!!LPVJDIJ NBTVZBNB,!
1170 DATA !,!UIBOL ZPV GPS QMBZ,!,!UQN/DP TPGU XPSLT,"!!!!!2::3/BVH",!,!,!
1180 '───── MAP DATA
1190 DATA 1,0,0,0,3,1,1,K1V2WP1G@P1F0@0@5X0@1@3A0X0@0@XB1@1@1X1A3AXA2
1200 DATA 2,0,0,255,0,0,0, 3,4,2,J1T3SAA0RADQBC0P@E1@D3PC4A7
1210 DATA 3,0,0,255, 0,0,0,6,2,1,7,4,1,I3IA2JC0JD0HFIRC0R@CR@C0U
1220 DATA 3,1,99,255, 2,1,9, 6,3,1, 1,5,2,L0V3UA@2PDC1@GA0GAIGJ0EK2BJ5K6
1230 DATA 5,0,0,255,0,0,0, 6,2,4,4,3,4,2,6,1,3,8,7,M2U5RC@3R@DJ0QDAH1REJ0Q@DJ1SBI3PBAK2QCI4P@BI5@B
1240 DATA 3,6,40,255,3,1,9,7,5,2,2,7,1,M2U5WP2UAR1EA@Q1G@@P0[F@1GB0DHCJPCIAJ0QBM1AAK7J
1250 DATA 2,2,10,255, 0,0,0, 1,1,9,LDH5CJ4DK2DX@K0I@XBZM@XBJ2J@XAH6K1
1260 DATA 3,0,0,255, 0,0,0, 4,3,1, 7,6,2,MIBQ@H4IAA@I2JCK1IDH@H3IAHXHAH3I@HBJ3H@XBHAH2JBX@I4HBJ6K2
1270 DATA 2,0,0,199, 0,0,0, 6,3,1,MAH71@H2L2LSH2H0I@BQH4HCAH4IBK4L0H@H70HB
1280 DATA 2,3,50,255,4,2,2,14,6,5,RH770J1I72HQM70H@UI70HWH7HFQH1I3HEAH0JPH2IDM@H3N0IAH76I
1290 DATA 3,0,0,227, 0,0,0,10,3,3,7,5,4,O5M5LBI2JSHBI1IRADJS@E0QH@Q@E0R0HAE0S0LB0T2NBQ70J@A
1300 DATA 5,4,70,213, 0,0,0, 5,2,2, 11,2,2, 7,3,2, 9,3,2,OON1ICM3EHBI1GCH1GC3PG@4Q0T@6WP1
1310 DATA 2,0,0,207,0,0,0, 9,6,20,R1G@7GC4GF2RGD1@QGE1P@GD2@GEQ0GDR@1RGR@2ASBS@5BUA2
1320 DATA 2,0,0,199,0,0,0, 4,5,3,O70L7JRI7HQAI4KA@I4IAXBH4JAK4HCI7HCH70IAJ70K
1330 DATA 4,0,0,233,0,0,0, 9,1,3,7,3,3,6,6,3,N0IS@XBI0I@SZJ0J@Q@ZJ1JQCI2IRCH4H@QBJ4HRAI5HBAH5ICH7HBI70K
1340 DATA 3,5,99,255,4,3,9, 9,1,3,11,6,6,P3WP5WR3VAS2VAR2WU1WU1RCV1@R@TAR0S@S@AQ1@R@W4Q@UA4A0E
1350 DATA 2,0,0,205,0,0,0,8,5,9,N0J@H72M70IQI6ISJ5H@Q@AI1H2IBAH0H@H2HDI0H4HBI70J
1360 DATA 4,0,0,211,0,0,0, 7,2,5,9,2,5,11,3,5,O4W2P0SCR0QHRFQQHBF@PP@IG@0@PAXAJB2Q@H@MA1Q@J@KXI0R@MA2@R@K70@B
1370 DATA 1,0,0,255,11,5,12,Q0H2H@H71@H@M7IAH@HAI6I@K@HB4K@JD3H@LF3H@JFQ3IG@Q4HG@A5IE72I6
1380 DATA 2,0,0,213,0,0,0, 4,2,4,O0H@RJ5HABQI4HPC@QI3HQC@P@J1H@QCPAJ0H@@REL@AP@QAI2IA@@AAH4JDH7M4
1390 DATA 5,0,0,227,5,1,9,9,5,2,3,5,2,8,8,2,5,8,12,N1HUI3HWPH2H@V@I0IV@I1H@FK0HEOHCL@KAHAHBI1IGI1IFI3IDI5M
1400 DATA 9,7,30,255,0,0,0,6,1,1,8,1,1,4,2,1,10,2,1,11,4,1,4,5,1,6,7,1,9,7,1,O3N5OJ2HSEI0HQBFJQDHDIP@CICJQGBI@PGAI0H@HGI2JEI5O
1410 DATA 2,0,0,229,0,0,0,6,3,50,M3U5QCQ3RC@PI0H@QCRH0HRCQ@H0H@P@CP@I1H@UI3HEI3O1
1420 DATA 1,0,0,195,7,4,40,T4O70JGH6IPA]AH4IP@@XEX@K1IPAXEX@HBH0HQ@XFXEIQ@X@¥@XHDIQ@XFXHDI@PAXCX@XIBK@PA[AN1I@HEI0J4OI
1430 DATA 12,0,0,225,5,4,9,4,1,1,6,1,1,8,1,1,10,2,1,2,4,1,10,5,1,2,7,1,10,8,1,4,9,1,6,9,1,8,9,1,O1OI3HG@J0HGCKGBH0HGBI0GDH0HGCIGCI0HGCJGCH1HGAH2IGI
1440 '─────────────────────
1450 '  DELVINDUS EASY SYSTEM (B)
1460 ' TPM.CO SOFT WORKS 1992.AUG
1470 '─────────────────────
```

●9月号FFBプレゼント当選者　③『ドラゴンクエストV』のジグソーパズル＝〈宮城県〉黒澤一郎〈愛媛県〉三谷美里〈長崎県〉下条泰／④スライム球＝〈北海道〉宮崎壮悟〈埼玉県〉大石裕子〈岐阜県〉所和之〈愛知県〉池島愛〈京都府〉松葉豪〈和歌山県〉中島直人〈山口県〉藤本稔也〈徳島県〉磯崎繁樹〈福岡県〉渡辺聡史〈長崎県〉森大樹

桑藤幹夫

MSX 2/2+VRAM64K by 津国真司

▶遊び方は29ページ

変数の意味

A、B、C、M$……タイトル表示用
BB……ドットの移動量
BY……ドットのY座標
A$……マシン語データ読み込み用
E、F……ページ切り換え用
I、J、K……ループ用
KE……黄色のタイル用フラグ(取ったら1)
L、N……黄色、赤タイル位置
P……マップ回転角度
PP……マップ回転角度増分
RD……ラウンド数
S……スティック入力用
SC……スコア
U……マシン語呼び出し用
V……ドットの位置の色

■ユーザー定義関数

FNT…… 0から63までの乱数を出力

プログラム解説

10〜20 初期設定

10 マシン語領域確保／スクリーン設定／整数型宣言／デバイス"GRP"のオープン／スプライト表示禁止／タイルグラフィック作成

20 マシン語データの書きこみ／ファイル「SINCOSDA.BIN」の読みこみ／マシン語サブルーチンアドレス設定／ユーザー定義関数定義／効果音初期化／ページ用変数初期化

30〜50 タイトル

30 画面クリア／タイトル用データ読みこみ／メッセージを1文字ずつ重ね合わせ表示してタイトルのアニメーションの元絵を作成する

40 画面クリア／タイトルをアニメーションさせながら表示する／スペースキー入力判定／入力があれば行60行へ。入力がなければ一定時間スペースキーの入力を受け付ける（入力があれば行60へ）

50 タイトルをアニメーションさせながら表示と逆の動作で消去する／行40へ

60〜90 ラウンド初期化

60 効果音／ラウンド数を1増やす

70 乱数により決定されたタイルの種類をワークにセット（白：15、青：4、タイルなし：0）

80 黄色のタイル位置をワークにセット

90 黄色のタイルとかさならないように赤いタイル位置をワークにセット／各種変数初期化／効果音初期化

100〜170 メインループ

100 スティック入力／回転角度計算

110 マップ表示

120 ドットが画面上端にぶつかったらはねかえる／下に落ちたら行170へ

130 ドット位置のカラーコードを調べる

140 タイルがなければ行160へ、青なら行170へ、黄色ならスコアを4増やしてフラグKEを1にする、赤かつKE＝1ならスコアを8増やしたあと行60へ、それ以外ならスコアを1増やす

150 マップの位置とドットの位置からタイルを消去

160 ドット表示／ドット移動処理／行100へ

170 ゲームオーバー処理／行30へ

180〜210 各種データ

190〜210 マシン語データ

220 タイトルデータ

プログラマからひとこと

6回連続ボツだ

ふっふっふっ、この号が発売になる前日は私の19歳の誕生日なのだ。それはともかく、私がこのMSX・FANに投稿するようになったきっかけは、「日高のり子のKBS京都はいぱあナイト」というラジオ番組での6回連続ボツだ。私は毎週ハガキを送ったが、日高さんは全然読んでくれなかった。悲しかった。「初めて送ってくれた人はなるべく読んであげるからね」……まったく読まれなかった私はどうなんだい。じゃあもういいやと思ってMSX・FANのほうに投稿するようになったということだ。ところで私はファンダムではこれが初登場なわけだが、AVフォーラムでは何度も出ているので知ってる人もいると思う。AVフォーラム出身のファンダム採用者ってけっこういるようなので、ファンダムで採用されたい人は、まずAVフォーラムで修行してください。ちなみにイラストは私が書いた。　津国真司　大阪・18歳

当選者発表

●9月号FFBプレゼント当選者　⑤アニメビデオ『鴉天狗カブト』の発売記念テレカ＝〈北海道〉奈良綾人〈長野県〉小林克之〈富山県〉井上清一〈静岡県〉長利正弘〈大阪府〉向井裕人／⑥『ファンタスティックコミック』発刊記念テレカ＝〈東京都〉佐久間恵美子〈神奈川県〉清水茂孝〈兵庫県〉高橋さおり

```
KUWAFUJI.FDY

10 CLEAR500,&HC000:COLOR15,0,0:SCREEN5,2
:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:VDP(9)=VDP(9)O
R2:FORI=0TO2:SETPAGE,I:CLS:NEXT:FORI=0TO
15:CIRCLE(7+I*16,7),7,I:PAINT(7+I*16,7),
I:NEXT:SETPAGE,0
20 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO15:POKE&HC00
0+I*16+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
:NEXT:BLOAD"SINCOSDA.BIN":DEFUSR=&HC000:
DEFFNT=INT(RND(1)*64):SOUND6,255:SOUND7,
170:PLAY"T150","T150":E=0:F=1
30 SETPAGE,3:CLS:FORI=0TO3:READM$,A:FORJ
=0TO6:FORK=0TOLEN(M$)-1:PRESET(124-J*A+K
*J,I*49+J*7),,TPSET:PRINT#1,MID$(M$,K+1,
1):NEXT:NEXT:NEXT:SETPAGE,0
40 CLS:FORI=0TO3:FORJ=0TO6:COPY(0,I*49+J
*7)-STEP(255,6),3TO(0,80+I*20),E:FORK=0T
O300:IFSTRIG(0)THEN60ELSENEXT:NEXT:NEXT:
FORI=0TO8000:IFSTRIG(0)THEN60ELSENEXT
50 FORI=0TO6:FORJ=0TO3:COPY(0,J*49+42-I*
7)-STEP(255,6),3TO(0,80+J*20),E:NEXT:NEX
T:GOTO40
60 PLAY"V1005L8CDEDGBO6CO5GEC","SM2000L8
CCCCCCL16CCCCCCL8C":FORI=0TO0:I=PLAY(0):
NEXT:RD=RD+1:FORI=0TO63
70 IFRND(1)>(.48+RD/20)THENPOKE&HC08E+I,
15ELSEIFRND(1)>(.45+RD/20)THENPOKE&HC08E
+I,4ELSEPOKE&HC08E+I,0
80 NEXT:L=FNT:POKE&HC08E+L,10
90 N=FNT:IFN=LTHEN90ELSEPOKE&HC08E+N,6:B
Y=0:BB=1:KE=0:P=0:PLAY"SM2000L8"
100 S=STICK(0):PP=(S=7)-(S=3):P=(P-(PP=1
)-(PP=-1)*31)MOD32
110 SETPAGEE,F:CLS:POKE&HC086,F:U=USR(P)
120 IFBY<0THENBY=0:BB=4ELSEIFBY>210THEN1
70
130 SWAPE,F:SETPAGEE,E:V=POINT(128,BY)
140 IFV=0THEN160ELSEIFV=4THEN170ELSEIFV=
10THENPLAY"O6C":SC=SC+4:KE=1ELSEIFV=6AND
KE=1THENPLAY"O3C":SC=SC+8:GOTO60ELSEPLAY
"O1C":SC=SC+1
150 BB=-8:FORI=0TO63:IFABS(PEEK(&HC800+P
*128+I*2)+7-128)<8ANDABS(PEEK(&HC801+P*1
28+I*2)+7-BY)<8ANDV=PEEK(&HC08E+I)THENPO
KE&HC08E+I,0ELSENEXT
160 PSET(128,BY):BY=BY+BB:BB=BB+1+(BB=4)
:SETPAGE,F:GOTO100
170 SETPAGEE,E:PLAY"","SM30000C1":FORI=0
TO80:LINE(128,BY)-(RND(1)*256,RND(1)*212
),RND(1)*16:NEXT:PRESET(96,100):PRINT#1,
"ROUND";RD:PRESET(96,120):PRINT#1,"SCORE
";SC:FORI=0TO10000:NEXT:GOTO40
180 DATA 3AF8F76F2600292929292929290100C
8,09118EC00E0806087E3283C0237E3285,C0231
A13B72812878787327FC0F5C5,D5E5CD3FC0E1
D1C1F110DD0D20D8C93A
190 DATA 07003C4F3E02F3ED793E8FED79C53A0
6,003C4FED78C1F5AFED793E8FED79FBF1,E6012
0DB3A07003C4F3E20F3ED793E91,ED79FB0C0C21
7FC0060FF3EDB3FBC900
200 DATA 00000200000000010001000000098000
0
210 DATA くわふじ みきお,4.5,PROGRAMMED BY M.T
,8.5,PRESENTED BY DAI SOFT,10.5,HIT SPAC
E KEY,6.5
```

マシン語解説

C000~C03E
マップ表示

C03F~C063
VDPコマンド終了待ち

C064~C07E
VDPコマンド(VRAM間論理移動)実行

■データテーブル

C07F~C08D
VDPコマンド用データ

C08E~C0CD
マップデータテーブル

C800~D7FF
マップ回転用座標データテーブル

サブプログラム解説
SINCOS.BAS

変数の意味

I、J、K……ループ用
SX、SY……マップ回転用データ作成基準座標
V(n)……COSの計算値
W(n)……SINの計算値
X、Y……マップ回転用座標データ

プログラム解説

10　変数領域・マシン語領域確保／単精度型宣言
20　配列宣言／360度を32分割したときのCOS、SINの値をそれぞれ配列に格納
30~40　マップ回転用データ作成
50　メモリ上に作成されたデータ(&HC000番地~&HD7FF番地)をセーブ
60　メインプログラム起動

補足

サブプログラムの行10ですべての変数を単精度型に宣言しているが、ループ用の変数を整数型に(DEFINT I-Kを追加)すると少し速くなる(担当者の機種では、約1.4倍速くなった)。　(馬場俊輔)

SINCOS.BAS

※データファイル「SINCOSDA．BIN」(付録ディスクに収録ずみ)を生成するプログラム。ゲームは、「KUWAFUJI．FDY」と「SINCOSDA．BIN」のみで遊べます。

```
10 CLEAR1000,&HC800:DEFSNGA-Z
20 DIMV(31),W(31):FORI=0TO31:V(I)=COS(I/
5.09):W(I)=SIN(I/5.09):NEXT
30 FORI=0TO31:SX=128-V((I+8)MOD32)*56+W(
(I+24)MOD32)*56:SY=100-W((I+8)MOD32)*56-
V((I+24)MOD32)*56
40 FORJ=0TO7:X=SX+V((I+8)MOD32)*J*16:Y=S
Y+W((I+8)MOD32)*J*16:FORK=0TO7:POKE&HC80
0+I*128+J*16+K*2,X:POKE&HC801+I*128+J*16
+K*2,Y:X=X+V(I)*16:Y=Y+W(I)*16:NEXT:NEXT
:NEXT
50 BSAVE"SINCOSDA.BIN",&HC800,&HD7FF
60 RUN"KUWAFUJI.819"
```

コロシアム・ツー

ColloseumII 神の試練

MSX MSX2/2+RAM32K by HIDEYUKI

▶遊び方は31ページ

プログラマからひとこと

覚えたてのC言語

いやー、8月号ではミスってしまいました。64は3で割り切れなかったんですねえ。このゲームのミスといえば、ドラゴンが弱すぎることでしょうか。実は1画面以外で採用されたのは初めてです。いーかげん1画面にも飽きた(といっても、また1画面を作ってしまった。投稿するかは未定)ので、ここは、いっちょ長いやつを作ってやろうと思い、できたのがこれです。話は変わって今KMCで通信シューティング(仮名)を作っています。僕は計算ルーチンのプログラム(自機、弾、敵、その他の物体の移動と当たり判定)を担当しております。覚えたてのC言語でがんばっています。それから塾講師のアルバイトが見つかりました。まだ採用決定じゃないけど。ところでMSXの新規格がそろそろ…かもしれませんが、僕としては、とにかくディスクアクセスの時間を短くしてほしいと思います。

HIDEYUKI　京都・19歳

変数の意味

テキスト座標

SC……地面の表示位置(X座標)

その他の変数

A(n)……戦闘前のパラメータ(0〜2：勇者、3〜5：モンスター)

AB……勇者のスプライトパターン設定用(1：攻撃、0：防御)

AM……モンスターのスプライトパターン設定用(1：攻撃、0：防御)

AN……アニメーション(スプライトパターン切替)用

B……試練番号(0：勇者を捜す)

CL……モンスターの色

CS、CV……勇者候補・モンスター候補のパラメータ作成用

D(n)……登録されている勇者のパラメータ(0〜2が上)

D$(n)……登録されている勇者の名前

EX……宝箱の中身の有無(ー1か0)

EX$……宝の名前

F(n)……戦闘後のパラメータ(0〜2：勇者、3〜5：モンスター)

FC……攻撃が避けられたことを示すフラグ(1か0)

FD……ダメージ

FP……どのパラメータにダメージを与えるか(0〜2)

FV、FW、G1、G2、N、N(n)、O、OM、O$……一時変数

```
COLLOSE2.FDY

10 SCREEN1,3,RND(-TIME):COLOR15,0,0:WIDT
H32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIMM(431),W(119),U$
(19):ONINTERVAL=12GOSUB490
20 LOCATE9,12:PRINT"しは゛らく おまちくた゛さい":FORI
=0TO17:READO$:FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32
+J,VAL("&H"+MID$(O$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
30 LOCATE9,12:PRINT"もうすこし":FORI=0TO2:REA
DO$:OM=1:FORJ=0TO143:O=1-(J<72):M(I*144+
J)=VAL("&H"+MID$(O$,OM,O)):OM=OM+O:NEXT:
NEXT:LOCATE8,12:PRINT"あとちょっと"
40 FORI=320TO754:O=VPEEK(I):VPOKEI,OORO¥
2:NEXT:FORI=0TO5:READD(I):NEXT:D$(0)="ナカ
ニシ":D$(1)="タナケン":FORI=0TO19:READU$(I):NE
XT:SF=1
50 CLS:SOUND7,56:SOUND1,0:SOUND3,0:SOUND
5,0:SOUND8,0:MC=0:M=0:B=-1:INTERVALON
60 VPOKE8194,0:O$=SPACE$(22):LOCATE13,4:
PRINT"π    π  "O$"  π  πππππ"O$"ππππ π π
 π"O$"    π πππππ"O$"  π   π π π"O$" πππ π
ππππ"O$"π π π   π  "O$"  π     π"
70 GOSUB510:LOCATE2,1:PRINT"1992  Presen
ted by  HIDEYUKI":GOSUB510:VPOKE8194,238
:GOSUB510:LOCATE1,5:PRINT"Colosseum":LOC
ATE5,7:PRINT"II":GOSUB510:VPOKE8194,255
80 GOSUB510:LOCATE23,9:PRINT"の しれん":GOSU
B510:GOSUB610:LOCATE3,23:PRINT"(こうけ゛きりょく
/ほ゛うき゛ょりょく/すは゛やさ)";
90 Z=0:GOSUB560:LOCATE13,18:PRINT">そだ゛てる
"SPC(27)"たいせん"SPC(28)"セーフ゛"SPC(28)"ロート゛"
100 GOSUB520:IFS=1ORS=5THENVPOKE6733+Z*3
2,32:Z=(Z+(S=1)+S¥5+4)MOD4:VPOKE6733+Z*3
2,62:VPOKE8194,17*INT(RND(1)*14)+34:GOSU
B570
110 GOSUB530:IFT=1THENGOSUB580:ONZGOTO20
0,440,460ELSE100
120 VPOKE8194,17:GOSUB510:VDP(7)=14:GOSU
B510:VDP(7)=15:GOSUB510:W=100
130 CLS:COLOR11,4,4:B=B+1:Z=0:WW=1:FORI=
0TO119:W(I)=0:NEXT:GOSUB540:LOCATE5,12:P
RINT"かみのちからを と゛れくらいつかいますか?":LOCATE12,8:I
FBTHENPRINT"しれん その"BELSEPRINT"ゆうしゃをさか゛す"
140 GOSUB520:WW=WW-(S=1)*(WW<W-5+B)*(WW<
40)-(S=5)*(WW>1):LOCATE9,15:PRINTUSING"か
みのちから ##/###";WW,W:GOSUB530:IFT-1THEN140
150 GOSUB580:W=W-WW:CLS:GOSUB540:IFBTHEN
PRINTUSING" ゆうしゃ (###/###/###)";A(0),A(1
),A(2):PRINT:PRINT" と゛のモンスターと たたかわせますか?"
ELSEPRINT:PRINT" と゛のゆうしゃを そだ゛てますか?"
160 FORI=0TOWW-1:IFBTHENCS=30+240*RND(1)
^2ELSECS=40+RND(1)*20
170 FORJ=0TO2:CV=CS/2*RND(1):W(I*3+J)=W(
I*3+J)+CS-CV:W(I*3+(J+1)MOD3)=W(I*3+(J+1
)MOD3)+CV:NEXT:LOCATE2+16*(IMOD2),4+I¥2:
PRINTUSING"(###/###/###)";W(I*3),W(I*3+1
),W(I*3+2);:NEXT:VPOKE6273,62
180 GOSUB520:IFSMOD2THENVPOKE6273+(ZMOD2
)*16+(Z¥2)*32,32:Z=(Z-(S=3)-S¥7-2*(S=5)+
2*(S=1)+WW)MODWW:VPOKE6273+(ZMOD2)*16+(Z
¥2)*32,62:GOSUB570
190 GOSUB530:IFT-1THEN180ELSEGOSUB580:FO
RI=0TO2:A(I-3*(B>0))=W(Z*3+I):NEXT:CLS:I
FBTHENFORI=0TO5:F(I)=A(I):NEXT:COLOR15,0
,0:MF=0:LOCATE12,2:PRINT"しれん その"B:GOTO24
0ELSE130
200 Z=0:GOSUB560:GOSUB540:LOCATE10,18:PR
INTD$(0)" VS >"D$(1)SPC(28)"ク゛リーント゛ラコ゛ン"
SPC(21)"フ゛ルート゛ラコ゛ン"SPC(22)"レット゛ト゛ラコ゛ン"
210 GOSUB520:IFS=1ORS=5THENVPOKE6738+Z*3
2,32:Z=(Z+(S=1)+S¥5+4)MOD4:VPOKE6738+Z*3
2,62:GOSUB570
220 GOSUB530:ONT+1GOTO210,230,90
230 GOSUB580:FORI=0TO25:PRINT:TM=COS(1):
NEXT:LOCATE4,4:PRINTD$(0);:MF=1:FORI=0TO
5:F(I)=D(I):A(I)=F(I):NEXT:IFZTHENK=3:CL
=2+Z+Z¥3:FORI=3TO5:F(I)=250+Z*50:A(I)=F(
I):NEXT:GOTO250ELSEPRINTSPC(16)D$(1)
240 G1=F(3)-F(4):G2=F(5)-F(4):IFG1>=0AND
G1>=G2THENK=0:CL=13ELSEIFG1=<0ANDG2=<0TH
ENK=1:CL=14ELSEK=2:CL=12
250 FORI=0TO2:VPOKE8192+I,VAL("&H"+MID$(
"445577CC2233668899AABBFF",K*6+I*2+1,2))
260 NEXT:MC=144:M=0:SC=2:SOUND7,49:SOUND
6,31:SOUND11,0:SOUND12,8:AB=0:KF=K=0ORK=
3:GOSUB650:VPOKE6919,CL:GOSUB500:FORI=0T
O64:PUTSPRITE0,(I,128),7:PUTSPRITE1,(224
-I,128):TM=2^2:NEXT:SF=0:P=-3*((F(2)/(F(
2)+F(5)))>RND(1))
270 Q=P:P=3-P:FC=-((F(P+2)+1)/(F(P+2)+F(
Q+2)+2)<RND(1)^2):FD=F(P)^2/(F(P)+F(Q+1)
*4+1)/2+1:FW=(F(Q)+F(Q+1)+F(Q+2))*RND(1)
:FV=0:FORI=0TO2:FV=FV+F(Q+I):IFFW<FVTHEN
FP=Q+IELSENEXT
280 F(FP)=F(FP)-(1-FC)*FD:F(FP)=-F(FP)*(
F(FP)>0):FORI=1TO16:IFQTHENVPOKE6913,64+
I*4ELSEIFFCTHENIFKFTHENVPOKE6912,128-I*2
ELSEVPOKE6913,64-I*2
290 IFPTHENIFKFTHENSOUND8,15:PUTSPRITE2,
(128-I*4,128),10-K*2¥3,5+3*KELSEVPOKE691
7,160-I*4ELSEIFFCTHENIFK=3THENVPOKE6916,
128-I*2ELSEVPOKE6917,160+I*2
300 NEXT:SF=1:GOSUB660:SF=0:AB=Q¥3:AM=(1
+KF)*P¥3
310 IFFCTHENFORI=1TO64:VPOKE6921,64-I:NE
XT:SOUND8,0ELSEFORI=0TO15:PUTSPRITE2,(48
+Q*32+RND(1)*32,112+RND(1)*32),15,15:SOU
ND8,16:SOUND13,9:NEXT:SF=1:GOSUB650:SF=0
320 VPOKE6920,209:AB=0:AM=0:FORI=1TO16:I
FQTHENVPOKE6913,128-I*4ELSEIFFCTHENIFKFT
HENVPOKE6912,96+I*2ELSEVPOKE6913,32+I*2
330 IFQ*FCTHENIFK=3THENVPOKE6916,96+I*2E
LSEVPOKE6917,192-I*2ELSEIFKF=0ANDPTHENVP
OKE6917,96+I*4
340 NEXT:IFF(Q)+F(Q+1)+F(Q+2)THEN270ELSE
MC=288:M=0:SF=1:PUTSPRITE2,(67+32*Q,108)
,10,16:FORI=0TO161:VPOKE6912+Q*4¥3,(384-
I)MOD256:VPOKE6920,(364-I)MOD256:TM=2^2:
NEXT:LOCATE1,10:PRINTSPC(30)
350 SOUND7,56:IFMFAND(Z=0ORQ)THEN390ELSE
IFPTHEN380ELSEEX=((F(1)+F(2)+F(3))/(A(1)
+A(2)+A(3)))^2<RND(1):FORI=0TO2:A(I)=A(I
)+A(I+3)¥2:F(I)=A(I):NEXT:SOUND8,15:FORI
=0TO255:SOUND0,255-I:NEXT:SOUND8,0:GOSUB
650
360 FORI=-32TO128:PUTSPRITE2,(160,I),10,
17:VPOKE6913,64-(I>0)*I¥2:NEXT:EX$="":FO
RI=0TO3:EX$=EX$+CHR$(177+44*RND(1)):NEXT
370 LOCATE1,10:PRINT"たからは゛この なか";:IFEXTH
ENPRINT"には "EX$"の"MID$("けん よろいくつ",K*3+1,
3)"か゛ はいっていた!":A(K)=A(K)*1.2:FORI=1TOA(K
)-F(K):F(K)=F(K)+1:GOSUB650:NEXT:GOTO400
ELSEPRINT"は からっほ゜た゛った":GOTO400
380 FORI=0TO48:VPOKE6917,160-I:TM=2^2:NE
XT:LOCATE9,12:PRINT"ゆうしゃは、ちからつきた・・・":GOT
O400
```

I、J……ループカウンタ
K……モンスターの種類(0：魔法使い、1：ゴーレム*、2：蛇、3：ドラゴン)
KF……飛行武器(サンダー・火の玉)の有無(−1か0)
M、MC……BGM制御用
M(n)……BGMデータ
MF……モード(0：試練、1：対戦)
P……フェーズ(0：勇者の攻撃、3：モンスターの攻撃)
Q……フェーズ(Pの逆)
RF……キャンセルフラグ(1か0)
S……スティック入力値
SF……地面の移動制御スイッチ(1：する、0：しない)
T……トリガー入力値
TM……ディレー用
U$(n)……モンスターのセリフ
W……残りの神の力
W(n)……勇者候補・モンスター候補のパラメータ
WW……使用する神の力
Z……メニューから選んだ番号
＊ゴーレム＝生命を与えられた泥人形(ユダヤ伝説)

スプライトパターン番号

0〜2：勇者
3〜4：魔法使い
5：サンダー
6〜8：ゴーレム
9〜11：蛇
12〜13：ドラゴン
14：火の玉
15：ダメージ表現
16：天使の輪
17：宝箱

スプライト面番号

0：勇者
1：モンスター
2：その他

プログラム解説

10〜40　プログラム初期化
10　画面初期化／乱数初期化／整数型宣言／配列宣言／インターバル割り込み定義
20　お待たせメッセージ／スプライトジェネレータテーブル設定
30　BGMデータ読み込み
40　太文字処理／ナカニシとタナケンのパラメータ読み込みと名前セット／モンスターのセリフ読み込み

50〜80　ゲーム初期化(タイトル表示)

90〜110　メインメニュー

120〜190　育てる(戦闘を除く)
120　デモ／変数初期化
130〜190　勇者またはモンスターの選択

200〜430　対戦(試練の戦闘を含む)
200〜230　対戦相手の選択／変数初期化
240　変数設定
250〜260　カラーテーブル書き換え(地面表示用)
270〜340　戦闘ループ
340　天国行きのデモ
350　効果音／場合分け
350〜370　試練で勇者が勝ったとき
380　勇者同士の対戦以外で勇者が負けたとき
390　対戦で勇者が勝ったか、勇者同士の対戦のとき
400　後始末
410〜430　試練5で勇者が勝ったとき

440〜450　セーブ

460〜480　ロード

490〜660　サブルーチン群
490〜500　インターバル割り込み(BGM／アニメーション／地面移動)
510　ディレー
520　スティック入力
530　トリガー入力
540　トリガーOFF待ち
550　トリガーA待ち
560　メニュー消去
570　効果音
580　効果音
590〜600　登録勇者の選択
610　登録勇者のパラメータ表示
620〜640　勇者名入力
650　戦闘時のパラメータ表示
660　モンスターのセリフ表示

670〜900　データ
670〜840　スプライトジェネレータテーブルデータ
850〜870　BGMデータ

```
390 IFZTHENLOCATE8,0:PRINT"Congratulatio
ns!":IFZ<3THENLOCATE4,2:PRINT"Try to bec
ome STRONGER･･･"ELSELOCATE6,2:PRINT"You
became a HERO !!!":LOCATE5,12:PRINT"THAN
KS FOR YOUR PLAYING"SPC(47)"BY HIDEYUKI"
ELSELOCATE12,3:PRINTD$(P¥3)"WIN!"
400 LOCATE9,22:PRINT"PUSH SPC OR A":GOSU
B550:VPOKE6920,209:IFB<5ORPTHENVPOKE6912
,208:MC=0:M=0:IFP+MFTHEN50ELSE130
410 CLS:GOSUB540:AB=1:Z=0:LOCATE9,7:PRIN
TUSING"(###/###/###)";A(0),A(1),A(2):FOR
I=0TO64:VPOKE6913,128-I:TM=2^2:NEXT:LOCA
TE7,11:PRINT"ゆうしゃをどこにとうろくしますか?"SPC(9)"(
とうろくしたくないときはPUSH RET OR B)":GOSUB610:VPO
KE6598,62:GOSUB590
420 IFRFTHEN430ELSEGOSUB540:LOCATE11,11:
PRINT"になまえをつけてください"SPC(37):GOSUB620:IFR
FTHEN410ELSEFORI=0TO2:D(Z*3+I)=A(I):NEXT
430 VPOKE6912,208:GOTO50
440 Z=0:GOSUB560:GOSUB540:LOCATE7,18:PRI
NT"どのゆうしゃをセーブしますか?":VPOKE6598,62:GOSUB
590:IFRFTHEN90ELSEGOSUB540:LOCATE,18:PRI
NT"セーブのじゅんびができたらPUSH SPC OR A":GOSU
B550:LOCATE,18:PRINTSPC(8)"ただいまセーブちゅう･
･･"SPC(8)
450 OPEN"C2"+D$(Z)FOROUTPUTAS#1:FORI=0TO
2:PRINT#1,D(Z*3+I);:NEXT:CLOSE:VPOKE6598
+Z*32,32:GOTO90
460 Z=0:GOSUB560:GOSUB540:LOCATE9,18:PRI
NT"どこにロードしますか?":VPOKE6598,62:GOSUB590:
IFRFTHEN90ELSEGOSUB540:GOSUB560:LOCATE1,
20:PRINT"ロードするゆうしゃのなまえを にゅうりょくしてください":
GOSUB620:IFRFTHEN460
470 GOSUB540:LOCATE,20:PRINT"ロードのじゅんび
ができたらPUSH SPC OR A":GOSUB550:LOCATE,20
:PRINTSPC(8)"ただいまロードちゅう･･･"SPC(8)
480 OPEN"C2"+D$(Z)FORINPUTAS#1:FORI=0TO2
:INPUT#1,D(Z*3+I):NEXT:CLOSE:VPOKE6598+Z
*32,32:GOSUB610:GOTO90
490 SOUND2,M(MC+M):SOUND4,M(MC+M)+2:SOUN
D9,M(MC+M+72):SOUND10,M(MC+M+72):M=(M+1)
MOD72:VPOKE6914,(AN+AB)*4:VPOKE6918,K*12
+12+(AN+AM)*4:AN=1-AN:IFSFTHENRETURN
500 SC=(SC+P*2¥3+2)MOD3:LOCATESC,20:PRIN
T"月年六月年六月年六月年六月年六月年六月年六月年六月年六月年六":RETURN
510 FORI=0TO1200:NEXT:RETURN
520 S=STICK(0)+STICK(1):S=SMOD9:RETURN
530 T=-STRIG(0)-STRIG(1)-2*((PEEK(-1044)
AND128)=0)-2*STRIG(3):T=TMOD3:RETURN
540 GOSUB530:IFTTHEN540ELSERETURN
550 GOSUB530:IFT=1THENRETURNELSE550
560 LOCATE0,18:PRINTSPC(128):RETURN
570 SOUND8,15:FORJ=0TO31:SOUND0,255-J*8:
NEXT:SOUND8,0:RETURN
580 SOUND8,15:FORI=0TO48:SOUND0,(IMOD12)
*23:NEXT:SOUND8,0:RETURN
590 GOSUB520:IFS=1ORS=5THENVPOKE6598+Z*3
2,32:Z=1-Z:VPOKE6598+Z*32,62:GOSUB570
600 GOSUB530:IFT=0THEN590ELSEIFT=2THENVP
OKE6598+Z*32,32:RF=1:RETURNELSEGOSUB580:
RF=0:RETURN
610 FORI=0TO1:LOCATE7,14+I:PRINTD$(I)USI
NG" (###/###/###)";D(I*3),D(I*3+1),D(I*3
+2):NEXT:RETURN
620 LOCATE12,18:PRINT"なまえ ｱｱｱｱ"SPC(28)"^
":N=0:FORI=0TO3:N(I)=0:NEXT
630 GOSUB520:IFS=1ORS=5THENN(N)=(N(N)+(S
=1)+S¥5+45)MOD45:LOCATE16+N,18:PRINTCHR$
(N(N)+177):TM=COS(1):ELSEIFS=3ORS=7THENN
=(N-S¥7-(S=3)+4)MOD4:GOSUB570:LOCATE13+N
,19:PRINT"    ^    "
640 GOSUB530:IFT=0THEN630ELSEIFT=2THENRF
=1:VPOKE6630,32:RETURNELSEGOSUB580:D$(Z)
="":FORI=0TO3:D$(Z)=D$(Z)+CHR$(N(I)+177)
:NEXT:RF=0:RETURN
650 LOCATE1,6:PRINTUSING"(###/###/###) V
S (###/###/###)";F(0),F(1),F(2),F(3),F(4
),F(5):RETURN
660 LOCATE1,10:PRINT"ﾓﾝｽﾀｰ「"U$(K*5+(F(3)
+F(4)+F(5))/(A(3)+A(4)+A(5))*4+.5)"」"SPC
(23):RETURN
670 DATA150F000F0D700F595B2B7680C0C0C0E
1010101090101OB8901000C06060C0E0
680 DATA0A0F000F0D07F096D6D16304060C0C1C
A02010108808OEC4D4008040E0603038
690 DATA2A1E001E1B0E00F393B4B66119313139
00000102040850602000008080800C0
700 DATA6090D0102030382D2F2F4A4040410307
000000404lA3A3F7FFFEEAE2E0F0F8FC
710 DATA30486810103O392F4F4E488081010303
00004040A0A1F3FFFFEFEAE2F0F0F8F8
720 DATA000001000000OF0301013FFF00000000
0000FF7C3018FCFE80C0E0F800000000
730 DATA1E123E1A061CC3C7B33F3F001D3B1B77
000000000000000080C08000808080C0
740 DATA07040F0501373830060F0F00060D0E1D
808080808000C0E070F8F000E0C0E0F0
750 DATA000000000000E0FFFF60000000000000001
7848F84808708C1CCEFFFE0076EE6EDF
760 DATA3C6E7E0E3C18383173636363733333F1E
000000000000000C0E060646E6A6A6A3B
770 DATA1E373F1E1C387060E3C7C6C6E6667E3C
00000000000000000080C8DCD4D4D5D576
780 DATA0F3B0F1766CE9C1819393131391910F0F
008080002050205E2F2B2B6B4B4B4B41C
790 DATA037484EB886847041319739FFF33E30E
F00E01E01C02E118C4F8C6B97DB98B7A
800 DATA000001E212D121B7293FF3F27CF0F38
0000708C02F904F00AF389757BBC18F0
810 DATA00000000E396E5FFFFF5F6E330E0000
00000000000080E0FCE0FFF0FE80000000
820 DATA0101010302061CF01C0602030101010 0
0000008080C0701E70C0808000000000
830 DATA0F3040C0703F0F000000000000000000
806010187 0E080000000000000000000
840 DATA0C1320180611206058464932 0C030000
0000C0301CA27E02060A926AA428D020
850 DATA7F7F7FD6BEAAA08F7F7F7F7F8F8F8FD6
BEAAA0AA8F8F8F8FA0A0A0AABEA0A0A0AAAAAABE
D6AAAAAABEBED6D6BEAAAAAA8F8F8FA0AA8F8F8F
7F7F7F8FA07F7F7F717F8F7F71717171DEFABCDE
FFFFDEFABCDEFFFFFFEDCCDEFFEDCCDEFEEDDCDEF
FEDCCDEFFEDCCDEFFEDCCDEF
860 DATAA0BEBEBE71A0A0A0979797A0A0A0A0A0
B4B4B4BEBEBEBEBEA0BE71A097A0B4BEA0BE97B4
A0BE97B4878787 8F8F8F8F8FD6D6D6B4B4B4B4B4
BEBEBEA0AAAAAA8778787878787878 78FEDCFEDC
DEFBCDEFDEFBCDEFFDFDFEDCECECECECDEFBCDEF
DEFBCDEFCDEFCDEF9ABCDEFF
870 DATAD6BEAAA08F8F8F8FAAA08F7F71717171
D6BEAAA08F7F71718FA0AABEAAA08F8FA0AABED6
BEAAA0A07F8F7F717F7F7F7F8FA08F7F8F8F8F8F
7F7F7F8F8F7F7F7F71717171 7F7F717171DDDDEDCB
EEEEFEDCFFFFFFEDCEEEEEEDCDDDDDDCBCCCCFEDC
CCCCFEDCFEDCCDEFFEDCCDEF
880 DATA314,159,265,199,207,28
890 DATAえーんっ、えーんっ、しくしく･･･,キャーッ、いやーん、いったー
い,ひどいわっ、そんなにぶたないで,サンダーのまほうしか しらないの,ね
え、わたしってきれい? うふっ,むっ、むねんでごんす･･･,あきらめないで
、がんばるでごんす,おぬし、なかなかやるでごんす,くらえ、スーパー
パンチッ!,このしょうぶ、もらったでごんす
900 DATAしぬのは いやニョロー,ゆっ、ゆるしてくださいニョロ,ゆるして
やってもいいニョロよ･･･,フットワークがじまんニョロよ,おまえは、たべて
も まずそうニョロね,Oh My God!,そっ、そんなばかな･･･,ほう、
ずいぶん うでをあげたな,このほのおにやかれて、しぬがいい,このわたし
に、かてるかな?
```

880　ナカニシとタナケンのパラメータ
890～900　モンスターのセリフ

修正

「ほのう」(炎)を「ほのお」に直した。

また、手は加えなかったが行350の「F(3)」と「A(3)」の添え字は、「0」でなくて「3」でいいのだろうか？

補足

やや変数が多すぎる気がするが、G1とG2はまったく不要。

この2つの変数は、行240においてのみ使われているが、明らかに、使わないほうが条件がわかりやすい。「プログラムを作成する段階では、この中間変数を使ったほうがわかりやすかった」とも思えないし、「このほうが短くなる」という仮説は誤っているので、たぶん誤解だろう。

念のために、どうすべきだったかを示しておこう。

```
240 IF F(3)>=F(4) AND F(3)>=F(5) THEN K=0:CL=13 ELSE IF F(3)<=F(4) AND F(5)<=F(4) THEN K=1:CL=14 ELSE K=2:CL=12
```

(ANTARES)

Fighting Cock ファイティング・クック

MSX MSX2/2+RAM32K by SILVER SNAIL

▶遊び方は33ページ

変数の意味

A(n)……キャラクタの格好(重心の位置)
A$……データ読みこみ用
C(n, m)……COMの重心移動用
D(n)……受けたダメージ
L(n)……負けた回数
M(n)……のけぞる方向と強さ
P(n)……キャラクタの攻撃中の格好
S(n, m, l)……スティック入力用
U……USR関数用
V(n)……バトルモード
　1＝対COM
　2＝対プレイヤー
W(n)……キャラクタの状態
　0　＝通常
　1～3＝攻撃
　4　＝被ダメージ
Z……与えたダメージ
Z(n, m)……パンチで与えるダメージデータ

プログラム解説

10～100　スプライトデータ
110　初期設定
120　マシン語書きこみ
130～140　変数設定
150　画面作成
160～170　プレイヤー選択
180～190　ゲームスタート処理
200　キャラクタの操作が人間かCOMかを判別し、状態によって以下の各行へ
210　人間キャラの構えの処理／トリガ入力でパンチ／行370へ
220～250　人間キャラの攻撃処理／ダメージを与える処理
260～300　ダメージ受け処理／倒れる処理
310　COMキャラの構えの処理
320～350　COMキャラの攻撃処理／ダメージを与える処理
360　キャラクタ表示
370　攻撃中のキャラクタ表示
380～390　マシン語データ
400　パンチのダメージデータ

マシン語解説

D000～D0B2
行10～行100のREM文形式のスプライトデータを取り出し、反転させたデータとともにスプライトジェネレータに送る

(おさだ)

プログラマからひとこと

また送ります

誰でも簡単にBGMを付けられるツールを作りました。また送りますので載ったら使ってやってください。　SILVER SNAIL 兵庫・16歳

COCK.FDY

```
10 '000000000000000000000000183CAF7E0000
0000000000000000000000000F03B75000000000000
0000060F0B06493106000000000000000000000
F88438681F09000000000001030209080503000000
000000000000080C0C0E0B844428E34241331
20 '000000010302090805030000000000000000
0080C0C080E05048843C484442C4000001030209
0A05020000000000101030000080C0C080C040A020
2060A03008100000010302090A0502000000010204
040C000080C0C080C040C04040808080C02060
30 '000001030209 0A050200000305091031000
80C0C0808080808080000000080800000000010108
0A0502000007095222060000C0E060C0C0408080
800000000000000000000000000001010099E40609
281000000000000000182CBC58A040800000
40 '000000000000000000000000080C159CF70000
00000000000000000000000060BCFF600000018BCAC
5C3B02010600010202060000000000000000008040
40C04020301040809 8BC6C180702010100010202
020600000000000000080800080804020301 0
50 '0000000C5E562C130C0000000102020600000
00000000000008040 20E020203010808058 7C2C18
0702010000010202020600000000000000804080
80C0402030100000030705130807010600000102
0206000000080800080804040 40C020100810
60 '0000060F8B661F0101000000102020206000 0
00000000804040C080804030081000000000000
000001010000000001030000000000030785838 48
B4443CD83C040000000000000060F0B778000000102
0103000000000000000000C0A04020E0100C04
70 '000000000000000000000000000000000030000
0000000C1E164C522E121C689C04000000000000 6
0F0B778000000000101030000000000000000000C0A0
4020E0300C042428E2C8A428000000000000000000
000000000000000000000000000000000000000
80 '000000000000000000010302010305060000 00
0000000000000080C0C080C0A0E080000000 60F6B66
731E0101021FA44A0A37000000000000000000808000
009F040404 0E000001030301030505030501 0103
050500000 80C0409020C000000 8040C0000080
90 '000004080A070100000000000000000001030060
F0B060B030E020206050908808 18F09784D49595
970000000000000000000000005752725252520000 00
0000000000000898A51502300000000000000000 00
0000E000C020C00000000000000000000000000
100 'EBE2AAAB00F0D4C0CDE5C5C4C4C401FE32A
8AA2A000051905359 55D555D540BFEA8EAAEA000
024702D252525253500FFEE484C480000004089 45
4544C444C14EBBA23AABA0060D0D2C5C5C5D5D56
200FFBB9192930000042454454556552500FF
110 CLEAR500,&HD000:COLOR12,1,1:SCREEN2,
3:KEYOFF:DEFINTA-Z
120 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO89:POKE&HD0
00+I*90+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEX
TJ,I:DEFUSR=&HD000:U=USR(0)
130 FORI=0TO1:FORJ=0TO8:FORK=0TO4:S(I,J,
K+2)=VAL(MID$("2223222222333433323444544 4
345556555456666666562222222323332333434 4
434445455545555656665666666",I*45+J+K*9+1,
1)):NEXTK,J,I:FORI=0TO4:FORJ=0TO9:READZ(
I,J):NEXTJ,I:V(1)=1
140 FORI=0TO4:FORJ=0TO9:C(I+2,J)=VAL(MID
$("11111221111100022111111000221111100221
1111100111111",I*10+J+1,1))-1:NEXTJ,I
150 DRAW"C4BM255,80L128E6D6U6L30G13R166B
D4L166U4BF4D18R162BM0,105R94":PUTSPRITE4
,(126,99),4,8:PUTSPRITE5,(110,99),4,9:PU
TSPRITE6,(145,47),4,42:PUTSPRITE7,(192,8
0),4,44:PUTSPRITE8,(42,115),4,46
160 VPOKE6931,4:VPOKE6935,4:LINE(110,131
)-(164,132),1,BF:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(8
0+I*32,67),15,54+I*2:NEXT:PUTSPRITE3,(11
7,101),9-9*V(1),52:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)
-STRIG(1):IFSTICK(0)ORSTICK(1)THENV(1)=1
-V(1):VPOKE6927,9-9*V(1):FORJ=0TO500:NEX
T
170 NEXT:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,209):NE
XT:L(0)=0:L(1)=0
180 FORI=0TO1:A(I)=4:Q(I)=1-I*2:W(I)=0:D
(I)=0:P(I)=0:PUTSPRITE4+I,(126-I*16,99),
15-I,8+I:NEXT:SOUND7,159:SOUND12,10:SOUN
D10,16
190 FORI=0TO999:NEXT:PUTSPRITE0,(118,93)
,10,50:FORI=0TO2000:NEXT:PUTSPRITE0,(0,2
09)
200 FORI=0TO1:D(I)=D(I)+(D(I)>0):IFV(I)T
HENONW(1)+1GOTO310,320,330,350,260ELSEON
W(I)+1GOTO210,220,230,250,260
210 A(I)=S(I,STICK(I),A(I)):IFSTRIG(I)TH
ENW(I)=1:P(I)=A(I)*2+6:GOTO370ELSE360
220 A(I)=S(I,STICK(I),A(I)):W(I)=2:P(I)=
P(I)+1:GOTO370
230 A(I)=S(I,STICK(I),A(I)):W(I)=3:Z=Z((
P(I)-11)¥2,A(1-I)):IFZ=0THEN370ELSEPUTSP
RITE3,(122-I*8,103-8*(P(I)>15)),8,40+I:W
(1-I)=4:D(1-I)=D(1-I)+Z:M(1-I)=((P(I)>15
)*2+1)*(Z¥4)
240 SOUND6,Z:SOUND13,0:PSET(110+I*16+RND
(1)*32,131),6:DRAW"R4GL2":PUTSPRITE3,(0,
209):GOTO370
250 A(I)=S(I,STICK(I),A(I)):IFSTRIG(I)TH
EN370ELSEW(I)=0:P(I)=P(I)-1:GOTO370
260 ONA(I)+1GOTO300,290,280,270,270,270,
280,290,290,300
270 A(I)=A(I)+SGN(M(I)):M(I)=M(I)-SGN(M(
I)):IFM(I)THEN360ELSEW(I)=0:GOTO360
280 IFABS(M(I))=Z¥4THEN270ELSEIFABS(M(I)
)*8+D(I)<60THENW(I)=0:GOTO360
290 A(I)=A(I)-1-2*(A(I)>5):GOTO360
300 L(I)=L(I)+1:IFL(I)<2THENFORI=0TO3000
:NEXT:GOTO180ELSEPUTSPRITE5-I,(110+I*16,
99),14+I,49-I:FORI=0TO4000:NEXT:GOTO160
310 A(1)=A(1)+C(A(1),A(0)):IFZ(A(1)-2,A(
0))ORRND(1)<.7THENW(1)=1:P(1)=A(1)*2+6:G
OTO370ELSE360
320 A(1)=A(1)+C(A(1),A(0)):W(1)=2:P(1)=P
(1)+1:GOTO370
330 A(1)=A(1)+C(A(1),A(0)):W(1)=3:Z=Z((P
(1)-11)¥2,A(0)):IFZ=0THEN370ELSEPUTSPRIT
E3,(114,103-8*(P(1)>15)),8,41:W(0)=4:D(0
)=D(0)+Z:M(0)=((P(1)>15)*2+1)*(Z¥4)
340 SOUND6,Z:SOUND13,0:PSET(126+RND(1)*3
2,131),6:DRAW"R4GL2":PUTSPRITE3,(0,209):
GOTO370
350 A(1)=A(1)+C(A(1),A(0)):W(1)=0:P(1)=P
(1)-1:GOTO370
360 PUTSPRITE4+I,(110+I*16+A(I)*4*Q(I),9
9),15-I,A(I)*2+I:NEXT:GOTO200
370 PUTSPRITE4+I,(126-I*16,99),15-I,P(I)
*2+I:NEXT:GOTO200
380 DATA3E1E21088011003832 04D1ED5305D13E
20110BD13201D17ED63047D60ADA23D0C603473E
000E10800DC227D04F237ED63047D60ADA3AD0C6
0347798023121 33A01D13DC214D07EFE01D250D0
0108000922 02D1210BD1ED5B05D1
390 DATA2207D1012000CD5C002A07D116207E47
1E08CB18CB171DC26CD0772315C268D02A05D101
200009545D2A07D1011000 09CD5C002A05D10130
0009545D2A07D1011000CD5C002A05D101400009
545D2A02D13A04D13DC208D0C900
400 DATA,,30,18,4,,,,,,,,20,14,6,,,,,,,,
,10,8,6,,,,,,,,,4,12,18,,,,,,,,6,16,25,,
,
```

Empörer エンペーラ

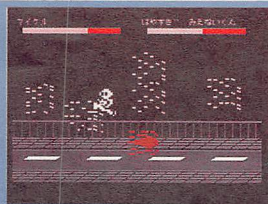
MSX2/2+VRAM128K by TANAKA

▶遊び方は32ページ

■プログラム解説
10〜160　スクリーン設定／データ読み込み／タイトル表示／画面、レベル設定
170〜220　ループ開始
230〜580　反乱軍メイン処理
590〜770　帝国軍メイン処理
780〜800　ループ終了
810〜890　戦闘開始デモ
900〜1020　反乱軍戦闘処理
1030〜1180　帝国軍戦闘処理
1190〜1290　終戦／撤退
1300〜1430　惑星破壊砲／最終兵器の開発、使用
1440〜1600　ゲーム終了処理
1610〜1700　背景表示／全航路、新航路、星作成
1710〜1750　マップスクロール／マップデモ
1760〜2010　各種データ、コマンドウィンドウ表示
2020〜2250　カーソル表示／決定／入力チェック
2260〜2550　恒星データ／文字表示／サウンド／BGM／セーブ／ロード
2560〜2830　カラー／星／枠／コマンド／船の値段／スティック／スプライト／星グラフィック／BGM／エンディング

■ユーザー定義関数
FNZ(Z1, Z2, Z3)……Z1をZ2以上Z3以下の数値にする。
USR(0)……キーバッファクリア　(イシバシ)

プログラマからひとこと
BGMルーチンはHIDEYUKI

この作品は受験生時代に、ちょうどセンター試験のころに作ったものです。しばらく忙しかったので夏休み中に出したらプロコン期間中であった。しかしバグが見つかったので間に合わないかもしれない。ところでこのゲームのBGMルーチンはＨＩＤＥＹＵＫＩに作ってもらったものです。P.S. 京大合唱団の誰かがここをみてる可能性はあまりないだろうな……。
TANAKA　京都・18歳

TheかくとうPART3 〜帰ってきた8人〜

MSX turbo R専用 by 上ちゃんだよ

▶遊び方は34ページ

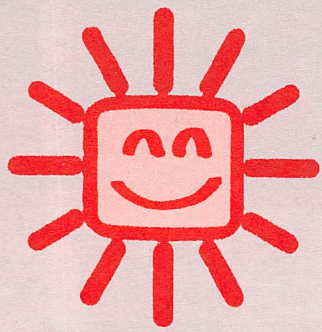
■ファイル解説
KAKUTOU. FDY
起動用ファイル(SET-TK3. BASを実行)
SET-TK3. BAS
データセットファイル(ファイル読み込み／RAMディスクにファイルをコピー／TITLE. BASを実行)
TITLE. BAS
タイトル(タイトル／MAIN. BASを実行)
MAIN. BAS
メインプログラム(X(n), Y(n)=X, Y座標／WF(n)=技／JP(n)=ジャンプフラグ／MK(n)=キャラの向き／JH(n)=ジャンプ時の技／BG(n)=防御フラグ)
ENDING. BAS
エンディング(メッセージ／ウェイト／TITLE. BASを実行／デモ)
TITLE. SC5
タイトルグラフィック
T3-GRP. SC5
文字グラフィックデータ
TK-CPU. SC5
思考ルーチン＋背景
TK-CHR-E. DAT
スプライトデータ
STICK. DAT
スティック入力データ
SP. BIN
スプライトキャラセット

■マシン語(SP. BIN)解説
DC59
キャラナンバー
DC5A
コピー先のスプライトナンバー(ページ1に保存してあるスプライトパターンをページ0のスプライトジェネレータテーブルにコピーする)　(イシバシ)

プログラマからひとこと
「おはこん」にでも連絡してください

「1や2がないのに何でいきなり3なんだ?」という人もいるでしょう。1はDS＃32のDSSSに出ています。2は以前Mファンに送ったのですが……。どうなったかわかりません。「投稿ありがとう」にもでていないし……。まあ「3」をプレイした後に「2」なんかプレイできません。気にしないでください。ところで、話は変わりますが、私は前に「おとっちゃん2」というゲームを作ったのですが(DS＃23のDSSSに出ています)クリアできた人はいるのでしょうか?　いたら「おはこん」にでも連絡してください(ウソ)。またまた話は変わりますが、このゲーム、2段打ちや3段打ちも可能です。相手が気絶したら、やってみてください。極めてくるとけっこう楽しめるようになるので、がんばってプレイしてください。P.S.このゲームには凶悪な技がありますが、それを教えるわけにはいきません。自分で見つけてください。
上ちゃんだよ　大阪・16歳

The かくとう PART 3 〜帰ってきた8人〜

とにかく遊んでやって下さい!!

あしたは晴れだ！

今月のテーマ
心からすすめる1冊

いらっしゃいませ。静かな秋の夜にようこそ。紹介してあるみんなからの手紙のメニューをご覧ください。ごゆっくりどうぞ。

今月はみんなが心からすすめる本の紹介。ぜんぶ読みたい！

●僕の心からすすめる1冊は、隆慶一郎先生の『一夢庵風流記』です。なんといっても、前田慶次(宗兵衛、利大、利益ともいう)のドラマチックな人生がとても良い。新潮文庫から640円で出ていますが、この本は640円以上の価値があると思います。＝兵庫県・石井規久(16歳)

にいもこの本はおもしろいといっていた。

●人にすすめられる本といったら、西村京太郎の『下り特急「富士」殺人事件』ですね。これは網走刑務所で刑期を終えた元刑事が刑務所中で死亡した仲間の遺品を届けるところからはじまり、最後は思いもしないことに！　さて、あとはお近くの書店でお買い求めください。＝宮城県・川村信男(15歳)

西村フリークのわたしはこの本の結末を知っています。ちなみにわたしは『D機関情報』(集英社)と『消えた巨人軍』(徳間文庫)で登場してくる名探偵左文字シリーズをすすめます。

●赤川次郎といえば三毛猫ホームズが思い浮かびますが、赤川ファンなら御存知の通り、ほかにもそれを上まわる良い作品がたくさんあります。その中の1冊として私が推薦するのは、『ひまつぶしの殺人』(角川文庫)というユーモア・ミステリーです。内容はある5人家族が中心となり、その5人の職業が泥棒、殺し屋、弁護士、詐欺師、警察官というめちゃくちゃな一家で、それぞれの正体を知らない5人が、1人の大金持ちを狙ったり守ったりするが、その大金持ちというのが、じつは……。本好きの人なら一度は読んでほしい1冊です。＝石川県・ろんぐTEAM(18歳)

あっ、これ読んだことがある。赤川次郎の本ってどれも読みやすくてまた、おもしろい。そういえば『死者の学園祭』(角川文庫)もおもしろかったなあ。

●TV、ラジオ等のメディアっ子の僕としては、どうしてもそれらに関する本になってしまいます。「できるかな」でおなじみのゴン太くんの友達〝ノッポさん〟こと高見映さんが番組を降番してから書いた自らの暴露(？)本『ノッポさんがしゃべった日』(高見映・丸善メイツ㈱・1300円)をすすめます。ノッポさんをやる前から、やり終えた今までが書かれています。ちょっとクセのあるところがいい。＝埼玉県・中村康之(17歳)

へー、あのノッポさんがどんな調子でしゃべるのか(書いているのか)興味がわくなあ。

●マシン語のプログラムを自分で組んでみたけど、「あれ、正しく動かない」ということはよくあると思います。そういう人に『Z80マシン語秘伝の書』(日高徹著・税込1800円・啓学出版)をすすめます。この本は初心者、中級者はもちろん上級者もひっかかってしまいそうな「マシン語のワナ」をQ＆A形式で説明してあります。例をあげるとDJNZではBレジスタが0になってもZフラグが立たないとか、ほかにもマシン語で乱数を作る方法とか、16ビットの引き算を1バイトでやるとか、本当にすごいテクニックがいっぱいです。巻末にマシン語1つ1つの命令の実行時間などの一覧もあります。＝兵庫県・寺西活朗(14歳)

プログラム解析者であり、『新・マシン語の気持ち』担当者でもある馬場さんもこの本を持っている。馬場さんの持つその本を読んだMOROは、コルサコフに「経費で買っていいですか？」と聞いていたのがわたしの耳にとまった。

●私がすすめる本は、さくらももこ著『もものかんづめ』です。これは筆者のエッセイ集です。この本のおもしろいところは、なんでもないふつうの出来事をおもしろおかしく書いている点です。最初のページを読むともうやめられません。いっきに最後まで読んでしまいます。ちょっと例をあげると、50cmのうんこの話や睡眠学習マクラを買った話などです。値段は800円で集英社から出版してます。＝新潟県・中田洋一(18歳)

むむっ。睡眠学習マクラを買った話を読んでみたいぞ。

●かつて、セ・リーグが引き分け＝再試合という制度を導入していなかった頃の話。ペナントレースもいよいよ大詰め。ヤクルト、大洋、中日、広島は全試合を終了しており、残るは今夜の巨人×阪神戦のみ。ところが今季の巨人はこれまでの129試合を全て引き分けで来ているため、もし今日勝てば1勝0敗129分の勝率10割で優勝。逆に負けまたは引き分けになら勝率0割で最下位になってしまう。果たして巨人の運命やいかに？という内容(もちろん空想小説)の新刊案内を読んだことがあるのですが、タイトル、著者名、出版社ともいまだにわからないのです。どなたか御存知の方、教えてください。これが、僕がすすめる1冊です。＝静岡県・長利正弘(24歳)

編集部の連中に聞いてみたところ知っている人はいなかった。長利クンのすすめるその本は、ワクワクしてくるね。しかし、本の題名と出版社がわからないのが残念。

●僕のすすめる本は技術評論社の『パソコン界遊学見聞録』です。コンピュータの知識が多少ある人ならば楽しく読めます。業界のウラ話や、プロテクトについてや、雑誌の話(Mファンはない)、もちろんパソコンのウラ話までいろいろある。(MSXをけなしていたのは許せなかったが)＝広島県・舛岡淳(15歳)

Mファンのことが書いてないのは残念。書いてあれば読んでみたかったのに。

●『列車消失事件』がおすすめ。これはシャーロックホームズで有名なコナン・ドイルが書いた推理小説の短編です。探偵が出てこないため謎ときとしてはおもしろくないかもしれませんが、意外な結末になるので古い本ですが図書館ででも探して読んでみてください。＝静岡県・DRAGON(15歳)

意外な結末になるという言葉に弱いわたしは、今度、図書館にその本を探しに行こうと思っている。

●ぜひ読んでもらいたいのが「ドーム・終末への序曲」だ。作者は夏樹静子で彼女にしてはめずらしく戦争、核兵器に対する小説です。具体的な内容は核兵器の戦争が始まるまえに、人類保存のための大建築物「ドーム」を造るというもの。ちょっと古い小説なんだけどおもしろいから読んでみてください。で、この本と同名のMSXゲームがあるが、つまらない。この小説を買ったのも、そのゲームがつまらなかったからだ。＝千葉県・青木正一(16歳)

いざ、読んでみてその結末が暗いものだったらやだなあ。

●野崎昭弘『詭弁論理学』(中公新書448)。詭弁をはじめ、論理の遊び、論理パズルなどを幅広く紹介・解説している本。とくに、「40人の貴族とその従者」という脳細胞が質的転換を起こしそうな論理パズルが圧巻。続編に『逆説論理学』もある。＝東京都・コルサコフ山汁(37歳)

他にみんながすすめてくれた本は『吾輩は猫である』(夏目漱石)や、『きまぐれロボット』(星新一・角川文庫)、『愛されなかったときどう生きるか』(加藤諦三)、『銀河英雄伝説』(田中芳樹・徳間書店)、etc.。

どうだった？　読んでみたいと思った本はあったかな。そうそう「心からすすめる1冊」に「MSX・FAN」と書いてあった手紙があった。でも、そんなのあたりまえのことじゃない？　(ち)

1月号のテーマは？
1月号のテーマは「one and only」。第6回プロコンの候補作が今月号ですべて出そろった。そのなかから、6作品がノミネートされ、Mファン大賞が選ばれる。だが、その前にキミがMファン大賞にふさわしいと思う作品と、その理由をカッコよく書いて送ってきてほしい。しめ切りは10月末日。

第6回MSX・FANプログラムコンテスト審査システム詳細発表と審査への参加のお願い

今月で、第6回MSX・FANプログラムコンテストの第1次ノミネート作品が、前期・後期とも出そろいました。第2次ノミネート作品(各3本ずつの計6本)の発表は来月号です。

ところで、アンケートによる人気票で第2次ノミネート作品を決めるということになると、MSX1でも遊べる作品、ディスクドライブがないと遊べない作品、ターボR専用の作品など、基本的な条件などでバラツキがあるのではないかという指摘がありました。たとえば、ターボR専用の作品は、その高機能を使ってグレードの高い作品になる一方、ユーザー数が他の機種に比べて限られているため、人気投票の絶対数では不利だとか、MSX1でも動く作品は、テープユーザーが打ちこんで遊んだ場合、かならず支持されることになるので有利だとか。

基本的にはそのとおりです。これについては、いろんな考え方があるとは思いますが、しかし、今回は、そうした違いをいっさい考慮しません。アンケートの結果をそのまま、第2次ノミネートの資料に使います。

去年のプロコンでは、後期ノミネート作品を発表すると同時に、読者による公開審査をお願いしていました。今回、それをやめて、12月号であらためて審査をお願いすることにしたのには2つの理由があります。

1つは、単純に技術的な問題で、アンケート結果を生かして第2次ノミネート作品を選ぶので、11月号で同時に発表することができないからです。

もう1つは、11月号で審査をお願いすると、どうしても新鮮な11月号掲載ぶんのほうが有利になってしまうのでは……と考えたからです。

■審査の概要

読者による公開審査には、ノミネートされた作者本人を除く、すべてのMSX・FAN読者が参加できます。

12月号では、読者用の審査用紙を掲載します。これは1人1枚の鉄則を守るため、コピーしないでページを切り取って使用してもらいます。万が一、同一人物のものが複数あることが判明した場合は、それらをすべて無効とします。

審査用紙は、新鮮、痛快、緻密、輝きの4点について、各10点満点の印象点を入れ、さらに、大賞推薦作品1点とその理由を書いてもらう(該当作品なし、というのもあり)、という構成にする予定です。

各点の総合トップと、大賞推薦数のトップは、おそらく同一作品になるだろうと思われますが、大賞推薦数1につき、総合点に10点加算するものとします。

特別審査員による審査も読者審査とおなじ用紙を使っておこないますが、特別審査員にかぎり、点数を10倍します。これがどのくらい影響するかは、読者審査員の応募数しだいです。

また、通常、ファンダムの選考会に出席しているメンバーは、今回のプロコンではいっさい投票権を持たないものとします。

こうして合計した得点がもっとも多い作品を大賞作品とします。万が一、同点の場合(そんなことはほぼありませんが)、本人どうしで編集部を通じてジャンケンしてもらいます。

また、その他の各賞は、大賞を決定したあと、各特別審査員がそれぞれに決定します。ダブル受賞は禁止しません。

■読者審査員の特典

来月号で募集する公開審査に参加してくれた読者には、以下のような特典があります。

・抽選で10名様に、『スーパープロコレ3』(1または2に交換可)

・抽選で10名様に、Mファン特製ディスク5枚セット(携帯用ケース入り)

・抽選で10名様に、Mファン特製オリジナルテレホンカード

また、読者審査員のなかから若干名を選び、大賞発表の記事のためにコメントを求めます。この場合は、規定の謝礼をさしあげます。　(コルサコフ)

10月号を持っていない人は?

プロコンの第1次ノミネート作品は今月と先月で別々に発表されたため、10月号を持っていない人はそのままでは審査に参加できません。しかし、参加を希望する読者には、10月号(前期)第2次ノミネート作品のプログラムと資料を特別に供給します。希望者は、①住所・氏名・郵便番号・電話番号・使用機種を明記した紙片(左の請求券を添付)、②175円ぶんの切手(返送用)、③プログラム収録用のディスクの3点を同封して下記まで送ってください(10月26日必着)。
〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM
MSX・FAN「プロコン審査資料」係

10月号第2次ノミネート作品請求券

大賞決定までのタイムテーブル

日付	内容
10月7日	今日
10月26日(月)	10月号第2次ノミネート作品(上位3作品)請求しめ切り(必着)
11月6日(火)	10月号第2次ノミネート作品ディスク発送
11月9日(金)	MSX・FAN12月情報号発売。第2次ノミネート6作品発表(読者公開審査用紙付き)
第6回MSX・FANプログラムコンテスト最終選考開始	
11月9日(金)	特別審査員(パナソニック、マイクロキャビン)へ資料送付
11月24日(火)	読者による公開審査しめ切り(必着) 特別審査員審査結果回収
11月27日(金)	審査結果集計開始
Mファン大賞ほか各賞決定	
11月30日(月)	受賞者へ電話で通知
12月8日(火)	MSX・FAN1993年1月情報号発売 審査の途中結果掲載(予定)
1993年	
1月8日(金)	MSX・FAN2月情報号発売
Mファン大賞ほか各賞発表	

A1GTのここが知りたい！ 聞きたいぞ！

GTフォーラム

★今月のテーマ／GTのモニターさんからのレポート到着

さてさて、ついにGTをどんどんはみ出してしまった。タイトルを来月は変えなくならないなあ。ところで、今月はたくさんの質問に答えようとしが、2つだけ。ゴメンナサイ。みなさんの質問にていねいに答えようとすればするほど、MSXの深い魅力の森へ入りこんでしまう。そうそう、GTのモニターの方のレポートも興味深い。みなさんの感想のハガキがほしいな。

Q 中古のMSX2のワープロパソコン(FS-4500)を衝動買いしました。そこで質問です。『グラフサウルス』でCGを印刷させてみたところ、黒のインクリボンで4階調ぐらいのグラデーションでコピーできました。もし、カラーリボンを使ったら、カラー印刷できるのでしょうか。

(兵庫県伊丹市・足立慎吾さん・23才)

A 未確認だができるはず。

『グラフサウルス』は松下のプリンタのPC1に対応していて、カラー出力OK。で、FS-4500の白黒の出力がOKなら、あとはFS-4500用のカラーインクリボンの入手方法だ。だが、ショップで探してもきっと見つからない。注文はどうかというと、こっちはだいじょうぶ。パナソニックの販売店で取り寄せられる。品番は、CF-PR120K(黒)、CF-PR110R(赤)、CF-PR110A(青)、CF-PR110G(緑)。各700円(税別)。

それにしても古い機種を大事に使っているのにびっくり。

Q GTのDOS2をバックアップしたら、漢字ドライバが搭載されていませんでした。この状態を直すことはできませんか。また原因は何でしょうか。

(東京都品川区・栗栖厚志くん・14才)

A 以下におすすめのバックアップの仕方を明記しておく。

いまの状態を直す、というより、最初からやり直したほうが早いので、その手順を説明する。ちなみにDOS2は、MSXDOS2.SYSとCOMMAND2.COMが基本でそれにHELPファイルとUTILSの外部コマンドの4つがセットだ。

①まずGTのシステムディスク2を立ち上げて、DOS2に入ろう。ここでとりあえずバックアップを取るほうのディスクをDOS2(BASICなら高速モードで)でフォーマットする。

②システムディスク2をドライブに戻して、MSXDOS2.SYS、COMMAND2.COMの2つと、KHELPとUTILSのサブディレクトリ計4つをさっきフォーマットしたディスクにコピーする。これでDOS2のバックアップは完了だ。このときHELPというサブディレクトリが気になるだろうが、これは英語のヘルプファイルなので、絶対必要ではない。

予備技①バックアップしたディスクでDOS2を立ちあげた後、漢字モードにするときは、1度BASICに戻ってCALL KANJIをし、再度CALL SYSTEMでDOS2に戻ってくればいい。余談だが、付録ディスクのDOSへの入口でDOS2に入ったときも同じ方法でできる。

予備技②バックアップしたディスクでつねに最初から漢字モードにするときは、サブディレクトリのUTILSに入っているKMODE.COMをルートディレクトリにCOPYして、KMODE /Sとする。こうすれば立ち上げるたびに漢字モードでスタートする。パスを設定すればいいという話もあるが、とりあえずこれでいい。

さて以上だが、この際『MSX-Datapack turboR版』(アスキー12000円)の第2部MSX-DOS2を読破することをおすすめする。GTのBASICマニュアルにも説明は載っているが、巻末の資料ぐらいじゃ使いこなすところまでいかない。

耳寄り情報交換コーナー

今回は、MSX・FANの5周年記念でGTのモニターをお願いした方からのレポートをお届けします。レポートはかなり長いのでその2は来月掲載となります。

●その1「校内研修で使ったゾ」編／私は、小学校で「コンピュータ教育」の担当をすることになりました。別にコンピュータについて特別詳しいわけではないのですが、字のへたさを隠すため(?)に早くからワープロを使って文書を作ったり、またファミコンやゲームボーイなどの「コンピュータゲーム」が好きで、職場でもよく「提供」していたために、そのような役がまわってきたのです。私の学校には、コンピュータは導入されていません。約30名の教職員のうち、ワープロを使う職員は、私が転任してきた4年前で私を含めて4人、現在は10人ほどに増えました。といっても、パーソナル・ワープロにある機能(成績をつけるのに便利な簡易表計算はもちろん、「移動」「複写」といったワープロならではの機能)をある程度活用している人もあれば、「手で書いたほうが早い」という人もあり、「キーボードアレルギー」「コンピュータ用語アレルギー」の「患者」が多いことも事実です。しかし、平成4～5年度にかけて、すべての小学校に導入する、という方針があり、ひとりでも多くの先生に「コンピュータを使った授業」をイメージしてもらい、効果的な活用ができるようにしていくことが求められます。そこで、6月25日に校内で研修会をもちました。ほかの研修会も同じ日にあるので、内容は①情報教育についての基本的な考え方を知らせる②コンピュータに親しむの2点にしぼり、後半でMSX・FAN7月情報号付録ディスク「中学理科(天気の変化)」のデモで「こんな使い方ができる」ということを知ってもらうとともに、GTのグラフィックツールを用いて、かんたんな「お絵描き」に挑戦してもらいました。とくに、「お絵描き」ではワープロをさわったことのない先生も、多くは「キーボード入力がむずかしい」という考え方の人が多いので、マウス入力でかんたんに絵が描け、しかもさまざまな色が塗れるという点、失敗したときの修正もかんたんにできるという点に驚いておられました。こういっては失礼ですが、機械が苦手な年配の女性の先生(ビデオの早送り、巻き戻しをして、自分が授業に使いたい部分を児童に提示することもできない、と自称しておられる)が、とくに熱心に「お絵描き」に挑み、楽しんでおられた姿は感動ものでした。終わりのその先生から「今度ぜひ授業で使っている場面を参観させてください」とのプレッシャーをかけられてしまいましたが……。(京都府京都市・藤田次郎さん)

※次回その2は「授業に使おうにも困ってしまったゾ」編です。

お便り、つっこみ待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。

〒105東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

協力：松下電器ワープロ事業部、アスキーシステム事業部

このページは 要♪です。

FM音楽館

楽評：よっちゃん

仕事のつごうでPC　CLUBが送られてきて、ついに私も98ユーザーである。カモンのシーケンス・ソフトと一太郎とサウンド・キャンバスを使いつつ、あっという間にこの環境に慣れている自分を発見。Macもいいんだけど、まあいいか。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

しっかりハウスのサウンド

オリジナル

サブマリン707

●博士と王様　岐阜・17歳

来日したこともあるイギリスのハウス・ユニット808ステートを意識して作ったというこのオリジナル曲、うむうむ、しっかりハウスのサウンドになっているぞ。同時におなじ作者の前作『ダイナミック侍』にも見られたおまぬけな要素もしっかりあって、選者は非常に好感を持っている。しかし、なんだね。よく古いマンガ『サブマリン707』なんてのを知ってるなあ。塾長が小学生のころにはやった作品なのに。たしか、宇宙バージョンでリメイクしようとしてすぐにポシャッたような記憶があるが、まったく定かではない。

```
SUB707  .FMY

5 '———— SUBMARINE 707 ————
6 '———— DOCTOR & KING ————
10 CLEAR5000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 DEFSTR A-H,O-Z
30 FORI=1TO3:POKE&HFA2C+I*16,62:NEXT
40 SOUND7,&B100101:SOUND 6,0
70 '———— SOUND 1 ————
80 A="L16FR16A8FFR16F":A1=A+"FR16A8FFFF"
:A3=A+A
90 A2="AR16A-8FFR16FBABAFAF8"
100 A4="L16DCDFR4DCD<C->R4"
110 A5="DCDF8FFFEDEC8CCC"
111 A="GGGGAGGG":A6=A+"B-B-B-B-A-A-A-A-"
:A7=A+"B-A-B-A-A-4"
120 '———— BASS ————
130 B1="V10FV6FR16V10F-FR16FFFV6FV10AV6A
V10FV6F"
140 B2="V10AV6AR16V10A-AR16AAV11BV7AV11B
V7AV11B+V9BV11B+V9B"
141 B3="V11FFFFV9FFFFR16G-G-G-V12G-G-G-G
-":B4="V9FFFFFFFFR16V12EEEV11FFFF"
150 ' ———— SOUND 2 ————
160 C1="V10F4V8F4V6F4V4F4":C2="V10E16D16
E2C8D8E8"
170 C3="V10G16F16G2."
500 '———— DRUM ————
510 Z="HB!8B8":Z1=Z+"B!8HSB!32R32SB!16":
Z1=Z1+Z+"B!16HMS8B!16"
520 Z2="HB!8H32R32H16MSB!16HSB!16R16MSB!
16HB!8B8B!16B8HB!16":Z3="B!4B!4B!4B!4"
531 Z4="B!4BH!16H!16B!8B!16B!8B!8SBH!16S
BH!16"
532 Z5="R2H!16R16H8H!16MH!16MH!16MH!16"
540 '———— PSG (NOISE) ————
555 P1="M2500C8R8R4R16M2000CC8M2500C8R16
":P2="M2500C8C8R4R8CC8M2800CCC"
565 P3="R4R4M500CR16M2500C8M800CCCC":P4=
"R4M2000CC8R16M2500CR16M1000CCM2500CM150
0CM2500CR16"
590 '———— PLAY MUSIC ————
1000 T="T116":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
1010 PLAY#2,"@34V13O2L16","@34V10O3L16",
"@34V9O4","@48O6V6","@12O2Q2L16","V3@A12
Y22,90Y23,220","V10S0L16"
1030 FORI=0TO1:PLAY#2,A1:PLAY#2,A2:NEXT
1055 FORI=0TO1:PLAY#2,A1,A1:PLAY#2,A2,A2
:NEXT
1075 FORI=0TO3
1080 PLAY#2,A1,A1,"","","",Z3,""
1090 PLAY#2,A2,A2,"","","",Z3,"":NEXT
1100 PLAY#2,A3,A3,"","","","",""
1110 PLAY#2,"","","","","",Z5,P3
1115 FORI=0TO1
1120 PLAY#2,A1,"","","",B1,Z1,P1
1130 PLAY#2,A2,"","","",B2,Z2,P2:NEXT
1150 FORI=0TO1
1160 PLAY#2,A1,A1,"","",B1,Z1,P1
1170 PLAY#2,A2,A2,"","",B2,Z2,P2:NEXT
1180 FORI=0TO1
1200 PLAY#2,A1,A1,A1,"",B1,Z1,P1
1210 PLAY#2,A2,A2,A2,"",B2,Z2,P2:NEXT
1240 PLAY#2,A3,A3,A3,"",B1,Z1,P1
1250 PLAY#2,"@38","","","","",Z3,P3
1260 FORI=0TO3
1270 PLAY#2,A4,A4,"","","",Z3,P4:NEXT
1285 FORI=0TO3:PLAY#2,A4,A4,"O5"+A4,"","
",Z4,P4:NEXT
1300 PLAY#2,A4,A4,"",C1,"",Z4,P4
1310 PLAY#2,A5,A5,"",C2,"",Z4,P4
1320 PLAY#2,A4,A4,"",C1,"",Z4,P4
1330 PLAY#2,A5,A5,"",C3,"",Z3,P4
1340 PLAY#2,A5,A5,A1,C1,B1,Z4,P4
1350 PLAY#2,A5,A5,A2,C2,B2,Z4,P4
1360 PLAY#2,A5,A5,A1,C1,B1,Z4,P4
1370 PLAY#2,A5,A5,A2,C3,B2,Z4,P4
1380 PLAY#2,"","","","","",Z5,P3
1390 FORI=0TO3
1400 PLAY#2,"@59"+A6,A6,"","","","",""
1410 PLAY#2,A7,A7,"","","","","":NEXT
1421 FORI=0TO1
1422 PLAY#2,A6,A6,"","","","",P4
1423 PLAY#2,A7,A7,"","","","",P4:NEXT
1425 FORI=0TO1
1430 PLAY#2,A6,A6,A1,"","",Z3,P4
1440 PLAY#2,A7,A7,A2,"","",Z3,P4:NEXT
1470 FORI=0TO3
1480 PLAY#2,A6,A6,A1,"",B3,Z1,P1
1490 PLAY#2,A7,A7,A2,"",B4,Z2,P2:NEXT
1510 FORI=0TO3
1520 PLAY#2,"@34"+A1,A1,A1,"",B1,Z1,P1
1530 PLAY#2,A2,A2,A2,"",B2,Z2,P2:NEXT
1541 PLAY#2,"@38"+A4,A4,"","","",Z3,P4
1542 PLAY#2,A5,A5,"","","",Z3,P4
1543 PLAY#2,A5,A5,"","","",Z3,P4
1544 PLAY#2,A4,A4,"","","",Z3,P4
1545 FORI=0TO2
1546 PLAY#2,A5,A5,"","","",Z4,P4:NEXT
1547 PLAY#2,A4,A4,"","","",Z3,P4
1550 PLAY#2,"","","",C1,"","",""
1560 PLAY#2,"","","",C2,"","",""
1570 PLAY#2,"","","",C1,"","",""
1580 PLAY#2,"","","",C3,"","",P3
1590 PLAY#2,A1,A1,A1,C1,B1,Z4,P4
1600 PLAY#2,A2,A2,A2,C2,B2,Z4,P4
1610 PLAY#2,A1,A1,A1,C1,B1,Z4,P4
1620 PLAY#2,A2,A2,A2,C3,B2,Z3,P4
1630 FORI=0TO1
1640 PLAY#2,A1,A1,"","","",Z3,""
1645 PLAY#2,A3,A3,"","","",Z4,P4:NEXT
1650 PLAY#2,A1,A1
1660 PLAY#2,"","","","","",Z5,P3
1670 FORI=10TO1STEP-1
1680 PLAY#2,"@59V=I;"+A6:NEXT
1690 PLAY#2,"A-1"
```

バランスの良いピッチャーを見るような

ゲームミュージック　

コナミ「スペースマンボウ」

スペースマンボウ

●K&J SOFT　千葉・13歳

「懐かしいのでなんとなく作っちゃいました」というコメントに納得していたら、作者はたかが13歳だ。情報の流れがすごく速いので、物が古くなるのもあっという間、このごろの小学生は「懐かしい」を連発しているのかもしれない。えーと、この作品はいろいろな面でバランスがうまく取れています。リズムとメロディ、アンサンブルの音色選択などもじょうず。楽譜もなにもなしで、ソフトのみを頼りに作ったらしいけど、高校野球で球の威力はたいしたことないけどすごくバランスの良いピッチャーを見るような感じなのだ。

```
MANBOW  .FMY

10 _MUSIC(1,0,1,1,1,2,1)
20 _TEMPER(9)
30 _PITCH(443)
40 _TRANSPOSE(0)
50 CLEAR7000:DIMA%(15),B%(15),C%(15)
60 FORR=1TO3
70 FORK=4TO15:READA$
80 IFR=1THENA%(K)=VAL("&H"+A$)
90 IFR=2THENB%(K)=VAL("&H"+A$)
100 IFR=3THENC%(K)=VAL("&H"+A$)
110 NEXT
120 NEXT
130 DATAF423,F,0,0
140 DATA1762,F0F1,0,0
150 DATA62,13F1,0,0
160 DATA20,E,0,0
170 DATA53F4,13D1,0,0
180 DATAF71,24F2,0,0
190 DATA21,E,0,0
200 DATA53F4,12D4,0,0
210 DATA71,24F1,0,0
220 DEFSTRA-Y:T="T150
230 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はよん、Orcです。今月の付録ディスクBGMの『砂漠のサファイア』ですが、OPLLドライバーとMSXの拡張BASICとの違いから、とくに拡張音色(FM音源が内蔵している15音色以外の合成音色)の面で原曲との差ができてしまいます。できるだけ拡張音色は使わないほうがよいでしょう。また、拡張音色は一度に1音しか鳴らすことができません。くれぐれも注意してください。

では、作者からの作品についてのコメント(じゃないのもあるけど)です。

■サブマリン707
博士と王様「『犬の日』は10月31日(土)に決定しました。名古屋のハートランドで午後7時頃開演予定です。テクノやハウスの好きな人は来るべきです。何の事かわからない人は先月号のMファンを御覧下さい。前売チケットの欲しい人は私に連絡していただけるとありがたいです。パパーム・ママそー」

■スペースマンボウ
K&J　SOFT「手が震えている／

☆「FM音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

```
240 SOUND7,49:SOUND6,7
250 POKE&HFA4C,12
260 POKE&HFA6C,48
270 A0="@63V15O6L16Q7"
280 B0="@6V13O6L16Q"
290 A1="D1C+2.BG+A&A&A1<A1>
300 A2="D2.<L24EF+GAB>DC+2.<D+EFF+GG+A1&
A1
310 X="L16DC+DE&E2L8A>DC+2<B.>C+.DE2.&ED
16C+16D2"
320 Y="C+4D4C+.<AE&E1&E4.&E"
330 A3="@63"+X+Y
340 B3="@4"+X+Y
350 A4=X+"<B.>D.G16E16A1&A2..&A"
360 X="L16CDE<A&A2&AA>DEA2.>C<GDC<<B2..&
B"
370 A5="@63"+X
380 B5="@6"+X
390 X=">>B2..&B"
400 A6="@63"+X
410 B6="@4"+X
420 X="L16CDE<A&A2&AA>DEA2.>C<AF+DEGB>D&
D2.<<L8FR16G+R16BR16>DR16L16<B>DFG+"
430 A7="@63"+X
440 B7="@6"+X
450 X="L16CDE<A&A2&A>CD+F+A2>C<AF+DD+F+A
>C<BG+>E8&E2.L16<<<<"
460 Y="DEG+B>DEG+B>"
470 A8="@63"+X+Y+Y
480 B8="@6"+X+Y+Y
490 '
500 C0="@63V15O6L16Q7"
510 C1="<A1E2.>D<B>C+&C+&C+1<E1
520 C2="A1A1F+2D2C+1V12"
530 C3="R16"+A3+"16"
540 C4="R16"+A4+"16"
550 C5="R16"+A5+"16"
560 C6=">>D1"
570 C7="R16L16CDE<A&A2&AA>DEA2.>C<AF+DEG
B>D2.<<L8DR16FR16G+R16BR16L16FG+B>D"
580 C8="R16"+X+Y+"DEG+B>DEG+32"
590 D0="@14V11O5L16Q"
600 A="EGB>D<GB
610 B="AEC+AEC+"
620 C=">C+<AE>C+<AE"
630 D="GB>D<GB>D<"
640 E="GD<B>GD<B>"
650 F="BGDBGDBGDBGDBGDB"
660 D1=A+A+A+"EGB>D<EGEGB>D<GBEGAEDAEDAE
DAEDAED"+B+B+"<A>ABDG"
670 D3=C+C+C+C+C+">C+<A+"+F+D+D+"GB>D<G"
+C+C+">C+<AE>c+ec+<a>ec+<a>ec+gec+gec+ge
"
680 D4=B+B+B+B+B+"AE"+E+E+"GD<B>G"+F+">A
EC+<AEC+<AE>C+<AEC+<AEC+<A>AB>C+EAB>C+E<
GB>C+EGB>C+E"
690 D5="@48OLA.>E&E.D2.CD1"
700 D6=">@63G1<@48"
710 D7="A2.FF+2.>D<B1<L8G+R16BR16>DR16FR
16L16DFG+B"
720 X="G+B>DEG+B>DE"
730 D8="A.F&f.f+.a&a.e2&e2@14<<l16"+X+X
740 F0="@33V15O2L16Q7"
750 A=">EDGDAEEG<":A=A+A
760 B="AEGAEGAA":B=B+B
770 C="A>A>A<<A>A>A<<AA":CC=C+C
780 D="G>G>G<<G>G>G<<GG"
790 E="FF>FF<FF>FF<"
800 F="EE>EE<EE>EE<"
810 G="F+F+>F+F+<F+F+>F+F+<"
820 H="GG>GG<GG>GG<"
830 I="G8>G<G8>G<"
840 J="DD>DD<DD>DD<"
850 K="D+D+>D+D+<D+D+>D+D+<"
860 F1=A+A+B+B
870 F3=C+C+C+"A>A>A<<A>A>A<<F>F<"+D+D+D+
D+C+C+C+C
880 F4=CC+CC+CC+CC+CC+"A>A<A>A<A>A<A>A<G
>G<G>G<G>G<G>G<"
890 F5=E+E+E+E+F+F
900 F6=F+F
910 F7=E+E+G+G+H+H+I+I+"GB>DE<"
920 F8=J+J+K+K+F+F+">DQ5D8D8D8QD<EG+B>DE
G+B>D"
930 G0="V15
940 A="M16M16M16M16"
950 B="B8C8M8B8H16H16B8M8C8"
960 C="B8C8M8B8H16H16B16B16M16C8."
970 X="B8C8M8H16B16H16H16B8M"
980 D=X+"8H16H16"
990 E="B8C8M8B8M16H16H16M16H16H16M16"
1000 F=X+"H4"
1010 G="B16M16M16
1020 H="B16B16M16M16
1030 G1=B+B+B+"B8C8M8B8C16B16B16B16"+A
1040 G2=C+C+C+"B16B16C8M16M16B16H16M32M3
2M32M32"+A+"M8"
1050 G3=D+E+"C16"+D+D+D+"B8M16M.6"+A+"H1
6H16H16H16"+A
1060 G4=D+E+"M16"+D+D+D+"M32M32"+A+A+"M1
6H16M16H16B16M16M16"
1070 G5=F+F+F
1080 G6=F
1090 G7=F+F+F+G+G+G+G+"M16B16MH8"
1100 G8=F+F+F+H+H+A+A
1110 H0="SM2700L8"
1120 A="MC4M2700CMC4CM2700C4
1130 B="MC4M2700CMC4C16C16M2700C4
1140 C="MC4M2700C.MC.CM2700C4
1150 D="MC4M2700CMCM2700C.C.C
1160 E="MCM2700CC
1170 F="MCCM2700CC
1180 H1=A+A+A+"MC4M2700CMC.M2700L16CCMCM
2700CCCCL8"
1190 H2=B+B+B+"ML16CC8.M2700CCMC8M700L32
CCCCL16CCCCL8C"
1200 H3=C+D+C+C+C+"R8L16M2700CCCCCCRCCCC
"
1210 H4="L8"+C+D+"16C16"+C+C+C+"M2700C32
C32L16CCCCCCCCC8C8MCM2700CC"
1220 H5="L8"+C+C+C
1230 H6=C
1240 H7=C+C+C+"L16"+E+E+E+E+"CMCM2700C8"
1250 H8=C+C+C+"L16"+F+F+"CCCCCCCC"
1260 A="V15BV13A"
1270 B="V15GV14G-V13FV12E"
1280 C="V15EV14E-V13DV12D-"
1290 I="R1R1R1.L64O3"+A+A+A+A+B+B+B+B+C
1300 _VOICECOPY(A%,@63):Z=0
1310 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,F0,G0,H0
1320 PLAY#2,A1,A1,C1,D1,F1,G1,H1
1330 PLAY#2,A2,A2,C2,D1,F1,G1,H2,I
1340 _VOICECOPY(B%,@63)
1350 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,F3,G3,H3
1360 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,F4,G4,H4
1370 _VOICECOPY(A%,@63)
1380 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,F5,G5,H5
1390 _VOICECOPY(B%,@63)
1400 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,F6,G6,H6
1410 _VOICECOPY(A%,@63)
1420 IFZ=1THEN1450
1430 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,F7,G7,H7
1440 Z=1:GOTO1370
1450 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,F8,G8,H8
1460 GOTO1300
```

新作ということもあって、『ストリートファイターII』は人気の高い曲になっている。このアレンジは、音色の組み合わせがおもしろい。長く伸びる音はヴィブラフォンの音くらいで、ほかはだいたいポコポコした短い音色ばかり。とてもパーカッシブなニュアンスになっている。メロディやコードは、典型的なマイナーの暗いものなのに、音色のせいでレゲエのような脳天気さが加味されていて、聴いていても楽。日本だと、「ミュートビート」というバンドがこんな感じでした。

RYU　　.FMY
※付録ディスクには収録していません

```
10 'save"RYU"
20 CLEAR5000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 _TRANSPOSE(25):T$="T140":SOUND7,10
40 ' ┌─────────────────────────────┐
50 ' |                             |
60 ' |  STREET FIGHTER II  CAPCOM  |
70 ' |      = RYU (JAPAN) =        |
80 ' |   New Percautions Arrange   |
90 ' |    ReProgrammed  By Take    |
100 '|                             |
110 '└─────────────────────────────┘
120 A1$="@15Y1,85Y32,32Q8V14L8R1R1R1R2..
O4B16>D16"
130 A2$="O5L8E2.F+GA4.G16F+16G4E4F+2R8GA
E"
140 A3$="O5L8D4>C4.R16<B16A16R16GF+16E16
R16E4..EF+GB16A16R16A16&A2G4F+2&F+GAB"
150 A4$="O6L8C4<B4R8A4BG2&GEF+GA2&AG16R1
6F+16<B.R16>E.F+16R16GA.B."
160 A5$="O5L8G2&GEF+GA2&A8B16R16>C16<B.R
16B.A16R16GF+.F.ED+1"
170 A6$="L8<<B4>B4>F+G16A16R16B16R16G16&
G4<B4>F+G16A16R16B16R16G.F+16E16&E2F+GA1
6G16F+16<B16&B2."
180 A7$="L8<B4>B4>F+G16A16R16B16R16G16&G
4<B4>F+G16A16R16B16R16A8G16F+16E4..F+8G8
A8C4B4.A16R16G16R16F+"
190 A8$="L16F+ER16E&E2.R1R1R2..<B16>D16"
200 B1$="@23Y33,32V13L16Q8R1R1O5GGR4.GGR
4.GGR2F+4G16"
210 BP$="L16O5F+R16GER16GR16F+R16F+R16GE
R16GR16":B2$=BP$+BP$+"O5GR16AF+R16AR16GR
16GR16AF+R16AR16"
220 B3$="L16O5AR16BGR16BR16AR16AR16BGR16
BR16AGR8G4R16GR16GER16G8BAR8A4R16AR16A>C
R16<A8AR16BAR16BR16AR16AR16BAR16B8"
230 B4$="L16O5B8R8B4R16BBBBR16B8>CCR8<G4
&GGGGGR16G8>DDR8<A4&AAAAAF+8DR16E8.ER16E
8E8.E8."
240 B5$="O6L16CCR8<G4&GGGGGR16G8>DDR8<A4
&AAAAAB8AR16A8.AR16A8A8.A8.A8B2.BBR16"
250 B6$="L16O5AR16BGR16BR8A16R16ABR16BR1
6A8R16BGR16BR8A16R16ABR16BR16G8GGGAGR16G
R4G4A16R16BGR16BR16AR16AR16BGR16BR16"
260 B8$="B1A1O6GGR4.GGR4.GGR2F+4G8"
270 C1$="@23Y34,32V12L16R1R1Q7O5EER4.EER
4.EER2D4E16"
280 CP$="L16O5DR16E<B>R16ER16DR16DR16E<B
>R16ER16":C2$=CP$+CP$+"O5ER16F+DR16F+R16
ER16ER16F+DR16F+R16"
290 C3$="L16O5F+R16GDR16GR16F+R16F+R16GD
R16GR16F+ER8E4R16ER16E<B>R16E8GER8E4R16E
R16EAR16E8F+R16F+F+R16F+R16F+R16F+R16F+F
+R16F+8"
300 C4$="L16O5F+8R8F+4R16F+F+F+F+R16F+8G
GR8E4&EEEEER16E8AAR8F+4&F+F+F+F+F+D8<AR1
6B8.BR16B8B8.B8."
310 C5$="O5L16GGR8E4&EEEEER16E8AAR8F+4&F
+F+F+F+F+F+8F+R16F+8.F+R16F+8F+8.F+8.F+8
F+2.F+F+R16"
320 C6$="L16O5F+R16GER16GR8F+16R16F+GR16
GR16F+8R16GER16GR8F+16R16F+GR16GR16E8EEE
F+ER16ER4E4F+16R16GER16GR16F+R16F+R16GER
16GR16"
330 C8$="G1F+1O6EER4.EER4.EER2D4E8"
340 D1$="@16Y35,32V12O5R1R4G2A4B16A16R16
G2...R8F+2G4"
350 D2$="O5G1E1F+1"
360 D3$="O5B2A4G4E1F+1F+1"
370 D4$="@16V12O5R4D2.@0V10O5L16C>CEG&G2
.<D>DF+G&G2.R16E8.E16R16E8E8.E8."
380 D5$="@16O7L16V10BGECECEGECGEC<GEC>AF
+D<A>D<A>DF+A>DF+DAF+D<A@16V9L16R16O5B8.
BR16B8B8.B8.B8B1"
390 D6$="@16V11O5G1A2...B16&B1>C2<B4F+4"
400 D7$="@16V10L8O5R4E4AB16B16R16>C16R16
<B16&B4E4AB16>C16R16D16R16E8R16G16F+16E4
..F+8G8A16@16V11O6C2&C8<B8A8F+8"
410 D8$="O6G1&G1<G1&G8R8F+2G4"
420 E1$="@16Y36,32V11O5R1R4E2F+4G16F+16R
16E2...R8D2E4"
430 E2$="O5E1C1D1"
440 E3$="O5D2C4<B4>C2@10V11O6L16F+ER16E2
&E16BAR16>C16&C4C4<B1"
450 E4$="@16V11O4R4B2.@0V9O5L16R16C>CEG2
.&G<D>DF+G2.R16<B8.B16R16B8B8.B8."
```

まさか、初投稿で採用とは……。いくら金がもらえるのだろう(笑)。えと、この作品ですが、まあ聴いてみてそれまでです。ところで、その他の七つの作品はどうなっただろうか。大戦略マップとAVとファンダムは。ん～まぁ次回は大量にGMを送る(5、6曲)予定です。以上」

■ストリートファイターII～RYU～

STUDIO　TAKE「久しぶりのTAKEでーす。今回のアレンジで、原曲を知っている人は音色が……という人もいると思いますが、雰囲気を日本風にしたくて変えてみました。また、PSGで鼓や大太鼓を表現しました。それに、原曲の後部で太鼓のエコーが実現できたこと。感動してください。SFCのストII万歳//」

■まだま玉

静動王「採用されてとてもうれしいです。この曲は数年前に作ったもので、少ないMMLを何回も使いまわしてあります。テクニックのようなものはまったくありませんが、どうぞ聴いてや

```
460 E5$="@0V10O5L16C>CEG2.&G<D>DF+A&A2.@
16O5L8V10R16F+.F+16R16F+F+.F+.F+F+1"
470 E6$="@16V11O5E1F+2...G16&G1A2G4C4"
480 E7$="@16V11O5G1A2...B1&B16<A2&A8G8F+
8<B8"
490 E8$="O5E2F+4G4A2&A8G8F+8<B8>E1&E8R8D
2E4"
500 F1$="@15Y1,85Y37,32V13O3Q5L16E8EDE8E
DEG8F+8D<B8>E8EDE8EDEG8AR8B8":F1$=F1$+F1
$
510 F2$="O3L16E8EDE8EDEG8F+8D<B8>C8C<B>C
8C<B>CE8F+R8G8D8DCD8DCDF+8G8GA8"
520 F3$="O2L16G8GF+G8GFB>D8G8F+DCC8C<B>C
8C<B>CG8F+8D<B8A8AGA8AGA>C8DR8E8<B8BAB8B
AB>G8F+8D<B8"
530 F4$="O2L16BBR8B4R16>G8F+ER16D8C8C<B>
C8C<B>CG8F+8DC8D8DCD8DCDF+8G8R16AE8E<B>C
ER16F+GF+GF+E8DC<B"
540 F5$="O3L16C8C<B>C8C<B>CG8F+8DC8D8DCD
8DCDF+8G8R16A<B8BF+GB8ABABAG8F+FEAA8BAAB
R16R4>B>C<B<B"
550 F6$="L16O3E8EDE8EDE8GAR8E8D8DCD8DCD8
F+GR16GAC+8.C+<B>C+8C<B>C+F+8GR8A8C8C<B>
C8C<BB>G8F+DR16<B8"
560 F8$="O3L16ED8E2.&EDC8D4.DF+GAGF+DE8E
DE8EDEG8F+8D<B8>E8EDE8EDEG8AR8B8"
570 G1$="Y22,16Y23,30Y24,65Y38,12Y39,5Y4
0,7@A15V12B16B16B16B16S!8B16B16R16B16B16
R16S!8B16B16 B16B16B16B16S!8B16B16R16B16
B16R16S!8B!8 B16B16B16B16S!8B16B16R16B16
B16R16S!8B!8 B16B16B16B16S!8B16B16S16SB1
6B!S16B!S!16B!S!16SB16S!16S16"
580 GX$="B!C16B!16B!16B!16S!8B16B16R16B1
6B16R16S!8B!8":GY$="B!16B!16B!16B!16S!8B
16B16R16B16B16R16S!8B!8":G2$=GX$+GY$+GY$
590 G3$="Y40,4Y24,160V7B!H16BH16B!16B16S
!8B16B16H16HB8B16S!16B16S8B!CH16H16B16B1
6S!8B16B16R16B16B16R16M!S!8B8B8B16B16Y40
,1Y24,7SM!8Y24,160Y40,4B16B16R16B8B16HS!
16H16B8B!16B16B!16B16S!H8B16B16R16B16BH!
16R16S!8M!B8"
600 G4$="B!C16B!16R8B!SC4R16S!16H16SH16S
16S16Y40,1Y24,7B!M!16Y40,4Y24,160S16B!C1
6B16B!16B16S!H!8B16B!16R16B16B!16R16S!8B
!8B!16B16B!16B16S!8B16B!16R16B16B!16R16S
!M!8B!8R16S16B8B!8B8B!16B16B16S!8S!H16S1
6SB32"
610 G5$="Y40,4B!C16Y40,3B16B!16B16S!8B16
B16R16B16B16R16S!8B!8B!16B16B!16B16S!8B1
6B16R8B16B16S!16B!8B16R16Y40,4S!C16Y40,3
B!8B!8B8B!16B16B16S!H8BS!8BS!16Y40,4B!C1
6B!8S!16C!16B16B16S!C16Y40,3R4B!16S!H16S
!16S16"
620 G6$="Y40,3B!C16Y40,4B16B!16B16S!C!8B
16B16R16B16BC!8S8M!B8B!16B16B!16B16S!C!8
B16B16R16B16BC!8S16B!8B16R16B16B!16B16S!
C!8B16B16R16B16BC!8S8Y40,1Y24,7M!B!8Y40,
4Y24,160B!16B16B!16B16S!C!8B!8B!8C!16S16
S!8B!8"
630 G7$="Y40,3B!C16Y40,4B16B!16B16S!C!8B
16B16R16B16BC!8S8M!B8B!16B16B!16B16S!C!8
B16B16R16B16BC!8S16B!8B16R16B16B!16B16S!
C!8B16B16R16B16BC!8S8Y40,1Y24,7M!B!8Y40,
4Y24,160B!16B16B!16B16S!16B!8BC16C16S!H8
S!16S!16SB16SB16SB16"
640 G8$="C!H16H8.B!16B8.H16H8.B!16B8.H16
H8.B!16B8.H16S!HC8S!H16S!16S!16SB16SB16Y
40,3B!C16Y40,4B16B!16B16S!C8B17B17R16B16
BC8S!8B!M!8Y40,2MB!16Y40,4B16B!16B16S!8B
16B16R16B!S!16B!S!C16B!S!16B!S!16S!16SM!
16S!16"
650 H1$="O6L16V15FV11EV6DV2C":GOSUB760
660 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$ ,T$,T$,T
$
670 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,H
B$,"",IB$
680 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$
690 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$,H
C$,"",IC$
700 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G4$,H
D$,"",ID$
710 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$,H
E$
720 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G6$,H
F$,"",IE$
730 PLAY#2,A7$,B6$,C6$,D7$,E7$,F6$,G7$,H
F$,"",IG$
740 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$,H
G$,"",II$
750 GOTO 680
760 H0$="R1":H1$="R2":H2$="R4":H3$="R8":
H4$="R1.":H5$="R2.":H6$="R4.":H7$="R16"
770 H8$="V15O2L64C<V14BV13B-V11AV9A-V6GV
5G-V3F"
780 H9$="V15O4L64FV13EV12E-V9DV6D-V4CV1<
B32"
790 HA$=H0$+H0$:HB$=HA$+H5$+H3$+H9$+H8$+
H3$+H1$+H3$+H9$:HC$=H0$+H5$+H9$+H3$+H2$+
H8$+H1$+H5$+H3$+H9$
800 HD$=H5$+H3$+H8$+H5$+H9$+H3$+H5$+H8$+
H3$:HE$=H5$+H9$+H3$+H5$+H8$+H3$
810 HF$=H5$+H3$+H9$+H0$+H5$+H3$+H8$
   :HG$=HA$+H5$+H3$+H9$+H8$+H3$+H6$+H9$
820 '
830 I0$="O7L16V11FV4FR8"
840 I1$="O7L32V11FV6FV4FV2F+"
850 I2$="O7L64V12FV7FV5FV2F+"
860 IB$=HA$+H2$+I0$+H3$+I1$+H5$+H3$+I1$+
H2$:IC$=I2$+I1$+H7$+H2$+I2$+I1$+H7$+H2$+
I2$+I1$+H7$+H4$+I2$+I1$+H7$+H2$+I0$+H3$+
I1$
870 ID$=H1$+H3$+I1$+I1$:IE$=H2$+I0$+H3$+
I1$+H1$+I0$+H3$+I1$+H1$+I0$+H3$+I1$+H1$+
I0$+H3$+I1$
880 IG$=H2$+I0$+H3$+I1$+H1$+I0$+H3$+I1$+
H1$+I0$+H3$+I1$+H1$+"R8."+I2$+I1$
890 IH$=I2$+I1$+H2$+H7$:II$=IH$+IH$+IH$+
I2$+I1$+H7$+H1$+I0$+H3$+I1$+"R2.."+I1$
900 RETURN
```

ミニマル・ミュージックの境地

オリジナル

まだま玉

●静動王　東京・16歳

最初は典型的なテクノかな、と思っていると、短いフレーズはなかなか展開せず、それにどんどん短いフレーズがくっついていって不思議な感じに落ち着いてくる。こういう短いフレーズを少しずつ変形しながらくりかえす音楽をミニマル・ミュージックというのですが、静動王クンが意識せずにこういう境地にたどりついたのだとしたらすごいです。クラフトワークがミニマル・ミュージックを作ったという曲想で、愛聴させてもらってます。

```
MADAMA  .FMY

100 '===== MADAMA DAMA
110 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1)
120 CALL VOICE(@24,@23,@49,@24)
130 CLEAR200:DEFSTRA-D
140 A0="T120V15O5L16Q2"
150 A1="AEEDCC"
160 A2="AEDDAE"
170 B0="T120V14O4L16Q8"
180 B1="ACCDEE"
190 B2="ACDDAC"
200 C0="T120V14O6L16Q3"
210 C1="A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>
"
220 C2="C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<
"
230 C3=C1+C1
240 D0="T120V15O5L16Q2"
250 D1="A&A&A&A&A&A&A&A"
260 D2="L8"
270 PLAY #2,A0,B0,C0,D0
280 PLAY #2,"","",C1,""
290 PLAY #2,A1,B1,C1,""
300 PLAY #2,A1,B1,C1,""
310 PLAY #2,A1,B1,C1,D1
320 PLAY #2,A1,B1,C1,D1
330 PLAY #2,A1,B1,C1,D1
340 PLAY #2,"","",C1,D1
350 PLAY #2,"","",C1,D1
360 PLAY #2,A1,D1,C1,C1
370 PLAY #2,A1,D1,C1,C1
380 PLAY #2,A1,B1,C1,C1
390 PLAY #2,A1,B2,C1,C1
400 PLAY #2,A2,B2,C1,C1
410 PLAY #2,A2,B2,C2,C1
420 PLAY #2,A2,D1,C2,C1
430 PLAY #2,A2,D1,C2,C1
440 PLAY #2,A1,D1,C1,C2
450 PLAY #2,A1,D1,C1,C2
460 PLAY #2,A1,B1,C1,C2
470 PLAY #2,A1,B1,C1,C2
480 PLAY #2,A1,C1,C1,C2
490 PLAY #2,D1,C1,C1,C2
500 PLAY #2,D1,C1,C1,C2
510 PLAY #2,D1,C1,C1,C2
520 PLAY #2,D1,D1,C1,C2
530 PLAY #2,D1,D1,D1,C2
540 PLAY #2,D1,D1,D1,C2
550 PLAY #2,D1,D1,D1,C1
560 PLAY #2,D1,D1,C1,D1
570 PLAY #2,D1,D1,C1,D1
580 PLAY #2,D2,D2,"",D2
590 PLAY #2,D1,D1,C3,D1
600 PLAY #2,D1,D1,C3,D1
610 PLAY #2,D1,D1,C3,D1
620 IF E=0 THEN E=1:GOTO 280 ELSE E=0:GO
TO 270
```

聴く人の快感のツボをキュキュと

オリジナル

in the storm

●松村弘和　千葉・14歳

松村クンはオリジナル曲とゲーム・ミュージックをおりまぜて投稿してくれるのだが、ポルタメント等のテクニックがちゃんと各作品に応用されていくので、なかなか聴きがいがある。人が進歩していくのを目の当たりにするのは美しい、なんつって。今回のポルタメントの良いところは、メロディといっしょにコードもベント・ダウンしている箇所と、一瞬のブレイク(空白)が入るところ。聴く人の快感のツボをキュキュッと押さえています。

```
STORM    FMY

1 'SAVE"ｻｯｷｮｸ9-2.FM
10 '   [[[ In The Storm ]]]    H.Matsumu
ra
20 CLEAR4358:_MUSIC(1,0,2,1,1,1,1)
30 DIM A%(15)
40 '<<<< @63 SET >>>>
50 FOR I=4 TO 15
60 READ A$
70 A%(I)=VAL("&H"+A$)
80 NEXT I
90 _VOICE COPY (A%,@63)
100 DATA 0000,0006,0,0
110 DATA 0061,32E3,0,0
120 DATA 0063,F6F1,0,0
130 '<<<< VOICE SET >>>>
140 _VOICE(@63,@63,@6,@6,@33,@14):DEFSTR
 A-T:SOUND 7,49:SOUND 6,9
150 '<<<< T >>>>
160 T="T174"
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

ってください」

■In the storm

松村弘和「だいぶ前に作って、ボツったものを作り直した曲です。改良の成果があったのならうれしいです。8月17日にMSX納涼祭りに行ってきましたが、1日目しかいけなかったので残念です。18日から夏季講習だったので、2日目は行けませんでした。(MIDIをはじめた受験生)」

松村くん、MIDIはMIDI三度笠へお願いしますね。

ところで、8月号の読者アンケートによるBEST3。3位、中原智博『灰色の街』。2位、GANP『VAMPIRE VAMPIRE』。1位、下田善則『バレスタイン城』でした。続いて、9月号は、3位、みそねこーP『らったった(スーパー付録ディスクBGM)』。2位、UP'sブランド大和広幸『東風?』。そして第1位は、Out of MemoryのオリジナルFIRE DRAGON』でした。

では、ばいびーん。

```
170 '<<<< A >>>>
180 A0="V15 @V99 L12 O4"
190 A1="DDDDDDDDF6G&G2FGFEFEDDDDDDDDDF6G&G3FGA<AA>>C<CC>"
200 A2="D<DD6DEFGA>C4<L32B16&BY17,74Y16,69&BY17,71Y16,66&BY17,66Y16,61&BY17,59Y16,54&BY17,50Y16,45&BL12GR12A&A2>":A2=A2+A2
210 A3="<B-D>C<D>D<D>F<D>E<D>DD+EDC<GFEC4EFGAAAAAAAR6DR12C+2.&C+DEF+"
220 A4="G6B-6>D6G6F6EDECEG2F6EF<A>D&D2E6FEC<G>L32C4&C16.Y17,79Y16,74&CY17,77Y16,72&CY17,73Y16,68&CY17,67Y16,62&CY17,61Y16,56&CL12<AB->C"
230 A5="DEFGFGAB-A<GFEF3EFD6F6G6A<AA6AA>C<BB-AG+G>AAAAAA>C<BB-A>CC+"
240 A6="DC<A>CC+DFEFDEFEC<G>C<GE>E-C<G>CCC+D<B-GB->CC+D<B->F<B->D<B->EC+<A>GFEFEDEDC+"
250 A7="D<A>DL32A4&A16.Y17,39Y16,34&AY17,35Y16,30&AY17,30Y16,25&AY17,25Y16,20&AY17,19Y16,14&AL12FGAFEF>L32C4&C16Y17,77Y16,72&CY17,68Y16,63&CY17,57Y16,52&CY17,45Y16,40&CY17,33Y16,28&CY17,21Y16,16&CL12<EFG"
260 A="AFD3GEL48C6&C24Y17,79Y16,74&CY17,76Y16,71&CY17,72Y16,67&CY17,67Y16,62&CY17,61Y16,56&CY17,54Y16,49&CL12<B6>D6F6AR6B-AGA2L32Y17,39Y16,34&AY17,35Y16,30&AY17,31Y16,26&AY17,27Y16,22&AY17,23Y16,18&AY17,19Y16,14&AY17,15Y16,10&AY17,11Y16,6&AL12<"
270 A8=A+"B-AGA2.AB>C+"
280 '<<<< B >>>>
290 B0="V15 @V111 L12 O6 Q6"
300 B="D6DR12DDD6DR6D3R12DDC4C+4":B1=B+B
310 B="D6DR4D6DR4<Q8L32G16Y18,254&GY18,250&GY18,246&GY18,242&GY18,238&GY18,234&GL12Q6GR12>D&D2":B2=B+B
320 B3="<B-6B-R4B-6B->C6C<F6FFA>CFC<AFGG+AAAAAAA6R12GG+A2.&AF+GA"
330 B4="G6GGGG>GFEFEDC6CCDEC+6C+C+DEDDDDC+D<B-B-B-B-AB->CCCC<B>C<AAAAG+A"
340 B5="B-6B-B->CDC+6C+C+DED6DDC<A>DC<AGGG+AAA6AAGGGGGG+AAAGGG+AAAAB>C+"
350 B6="D6D6DDDDDDDDC6C6CCEDC<G>CED6D6DD<B-FDFB->DD<AE>C+<AEBGE>C+<AE>"
360 B7="<B-B-B-B-FB->CCCCDEF6FCDEFDCDC<A>"
370 B8="FFFFR6CCCCR6<B6BBBBBR6B-B-B-A6AAAAGGGDGG+AAA>C+C+C+EEEAGE"
380 '<<<< C >>>>
390 C0="V15 @V107 L12 O5 Q6"
400 C="F6FR12FFF6FR6F3R12FFE4A4":C1=C+C
410 C="F6FR4F6FR4Q8L32D16Y19,127&DY19,123&DY19,119&DY19,115&DY19,111&DY19,107&DL12Q6DR12F&F2":C2=C+C
420 C3="G6GR4G6GA6AD6DDFA>D<AFDDDEEEEEEE6R12DD+E2.&EDEF+"
430 C4="<B-6B-B-B-B->B-AGAGFG6GGABG6GGAB-FFFFEFDDDDC+DEEEED+ECCCC<B>C"
440 C5="G6GGA>C-<A6AAB>C+<F6FFEDFEDDDD+EEE6EEDDDDDD+EEEDDD+EEEEGA"
450 C6="F6F6FFFFFFFFE6E6EEGFECEGF6F6FFDD<B->DFB-B-EC+AEC+GEC+AEC+"
460 C7="GGGGDGEEEEFGA6AEFGAFEFED"
470 C8="AAAAR6FFFFR6G6GGGGGR6FFFE6EEEEDDD<B->CDC+C+C+EEEAAA>C+<AG"
480 '<<<< D >>>>
490 D0="V15 @V110 O3 L12 Q7"
500 D1="DDD>D<DDDDDF6G6DGGGG+AGFGFEDDD>D<DDDDDF6G6DDB-GG+A<AA>CCC+"
510 D2="DDD>D<DDDDD>D<DD<GGGG6>D6DDDDD":D2=D2+D2
520 D3="B-B-B-FEFB->CDCDEF<FFGFEDEFEFGAAAAAAAR6<B-R12A6AAAAA>A<AA>DEF+"
530 D4="GGGGB->DGD<B-GDGCEGCEGC<G>CCDEFEDEDC+D<B-FB->DFEC<G>C<GEG>CEGEC"
540 D5="<B-AB->C<B>CDC+DEGADCA-GFEDEFGGG+AAA>C<AG+GGGGGG+A>A<AG>G<G+AAA>CCC+<"
550 D6="DDD>D<DD>E<DD>F<DDCCC>E<CC>F<CC>G<CC<B-B-B->B-<B-B->>C<<B-B->>D<<B-B-AAA>>C+<<AA>>D<<AA>>E<<AA>"
560 D7="<B-B-B->B-<AB->CCC>C<DEFFFFEFDDDDD+E"
570 D8="FFFFDFCCCCDE-<BBB>B<BBBR6>B-<B-B-AAA>A<AAGB->DGD<B-AAA>A<AA>>C<CC>C+<C+C+"
580 '<<<< E >>>>
590 E0="V15 @V114 O3 L12 Q3"
600 '<<<< F >>>>
610 F0="V15 @V115 Y24,180"
620 F="BH12H12BH12M12BH12BC12":A="BH24B24BH24B24BH12M12BH12BH12":B="BH12M24M24M12M12M12M12":C="Y24,120M24M24M12M12Y24,60M12M12M12Y24,180":D="M24M24C12H12M12M12M12":E="Y24,30M12M12M12Y24,0M12M12M12Y24,180"
630 F1=F+A+B+C+F+A+B+C
640 F2=F+A+F+A+F+A+B+C
650 F3=F+A+B+C+B+D+F+E
660 F4=F+A+F+A+F+A+B+C
670 F5=F+A+F+A+B+C+"M24M24M12M12M12M12M12"+E
680 F6=F+A+F+A+F+A+C+E
690 F7=F+A+F+C
700 F8=F+A+C+"BMC4BM24BM24M12M12"+A+B+C+E
710 '<<<< G >>>>
720 G0="S0 M300 L12"
730 G="C6CM1500CM300CC":A="M600L24CCCCL12CM1500CM300CC":B="CM1500C24C24CCCCM300":C="M900C24C24CCCCCM300":D="M1500C24C6R24CCCM300":E="M800CCCCCCM300"
740 G1=G+A+B+C+G+A+B+C
750 G2=G+A+G+A+G+A+B+C
760 G3=G+A+B+C+B+D+G+E
770 G4=G+A+G+A+G+A+B+C
780 G5=G+A+G+A+B+C+"M1500C24C24CCCCCM300"+E
790 G6=G+A+G+A+G+A+C+E
800 G7=G+A+G+C
810 G8=G+A+C+"M6000C4M1500C24C24CCM300"+A+B+C+E
820 '<<<< H >>>>
830 H0="V10 L12 O6"
840 '<<<< I >>>>
850 I0="V11 L12 O5"
860 D="DFA>D<AF":G="GB->DGD<B-":A="<A>C+EAEC+":B="<B->DFB-FD":C="CEG>C<GE":F="FA>CFC<A":GG="GB>DGD<B":E="EG>CEC<G"
870 I1=D+D+G+A+D+D+G+A
880 I2=D+D+GG+D+D+D+GG+D
890 I3=B+C+F+"FA>C<GB->D<A>C+E<A>C+E<GB->D<GB->D<<A>C+EA>C+EAEC+<AEC+"
900 I4=G+G+C+C+A+D+E+F
910 I5=G+A+D+D+A+G+"<<A>C+DEGG+A>EGA>C+E<"
920 I6=">D<AF>D<AF>D<AF>D<AF>C<GE>C<GE>C<GE>C<GEB-FDB-FDB-FDB-FDAEC+<A>C+EAEC+<A>C+E"
930 I7=G+C+F+D
940 I8=F+"<"+F+"GB>DGB>DG<R6DFG"+A+G+"<A>C+EA>C+EAEC+<AGE"
950 '<<<< ﾃﾞｨﾁｭｰﾝ >>>>
960 POKE-1476,25:POKE-1412,37
970 '<<<< Let's Play >>>>
980 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
990 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
1000 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,D1,F1,G1,I1,I1
1010 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,D2,F2,G2,I2,I2
1020 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,D3,F3,G3,I3,I3
1030 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,D4,F4,G4,I4,I4
1040 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,D5,F5,G5,I5,I5
1050 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,D6,F6,G6,I6,I6
1060 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,D6,F6,G6,I6,I6
1070 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,D7,F7,G7,I7,I7
1080 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,D8,F8,G8,I8,I8
1090 GOTO 1010
```

ビギナーのための FM音楽塾 ステップ① 最低限必要なMMLの知識

FM音源演奏プログラムの先頭にかならずあるのが
CALL MUSIC
この命令にも使い方のバリエーションがあるのですが、しばらくはそういうことは考えずに、この命令は、FM音源をBASICで使えるようにする命令だとだけ考えておいてください。

下のサンプルプログラムでは、行10の先頭がこの命令です。この命令を一度でも実行すると、
PLAY ＃2, <MML>
という命令が使えるようになります。これは、MMLに従ってFM音源を鳴らす命令です。

MML

MMLとは、Music Macro Language(音楽用拡張言語)の略です。ようするに、ダブルクォーテーション(")で囲まれた演奏データ、および、そのデータを作るための規則のことです。

たとえば、サンプルプログラムの行10にある「V15 O4 T12Ø」は音量を15(最大)に設定し、オクターブは中くらい、テンポは1分間に4分音符120という初期設定のためのMMLです。

行20では、ようやくメロディを鳴らしています。

3項目でMMLは使える

メロディのMMLを書くために知っておかなければならないことは意外に少なく、次の3項目しかありません。

①音の高さは、英語の音名(ドレミファソラシがCDEFGAB)で指定する　※半音高い音は「＋」、半音低い音は「ー」を音名の直後につける(例「C＋」)

②音の長さは、音名の直後に、4分音符なら4、8分音符なら8というふうに分数の分母で指定する。三連符なども6(3つで2分音符)、12(3つで4分音符)で指定できる　※さらに「.」を付けるとその音の長さは1.5倍になる

③1オクターブ上に行くときは「＞」、下に行くときは「＜」

これだけ知っていれば、とりあえず、単音メロディをピアノの音で鳴らすことができます。ピンと来ない人は、サンプルプログラムと上の楽譜とをよく見比べてください。以下次号。　(コルサコフ)

```
10 CALL MUSIC:PLAY #2,"V15 O4 T120"
20 PLAY #2,"C4 D8D8 E8R8 F8R8 G6G6G6>C2"
```

あらゆるMIDI環境にトライ&レベルアップ・テク

ご存じのとおりGTや『μ・PACK』はBASICでMIDI楽器を鳴らすことができる。今回はそのMMLの復習をしてみよう。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

第2回★MIDI用拡張BASICの復習

とりあえず楽器は持っている……まずBASICで音を鳴らす

10月号に載せたMIDIやりたい別アイテムを思い出してほしい。データを聞いたり作ったりしたい、という音源のみを持っているユーザー向けに数回にわけて拡張BASICのMIDI用のMMLの復習をする予定だ。もちろん、FM音源やPSG音源との違いをふまえた上での話なので、ある程度の知識があることを前提とする。これから始める人は、FM音楽館もぜひ参考にしてほしい。

というわけで、音楽の目的別にまとめたMIDI用のMMLのパラメータとコマンドを下に載せておく。スペースの都合でこれだけしか載せられないが、FM音源との大きな違いは、リズム音の設定専用のコマンドとパラメータが4つ増えたぐらいだ。MMLの互換性を生かして、次回はFM音楽館のデータをMIDI音源用に直す予定。

音楽的に見たMIDI用MMLのパラメータ一覧表

区別	コマンド	意味	値の範囲	初期値
音の高さ	A~G	音の高さ(ドレミ)の指定	――	――
	Nn	音の高さ(ノートナンバー)の指定	n=0~96	――
	#, +	直前の音を半音上げる(シャープ)	――	――
	−	直前の音を半音下げる(フラット)	――	――
	>	1オクターブ上げる	――	――
	<	1オクターブ下げる	――	――
	On	オクターブの設定	n=1~8	O4
音の長さ	★.(ピリオド)	直前の音(休符)の長さを1.5倍にする	――	――
	&	タイ(前後の音をつなぐ)	――	――
	Ln	省略時の音の長さ(何分音符)の指定	n=1~96	L4
	Qn	指定した音符に対して実際に鳴らす長さの割合(ゲートタイム)	n=1~8	Q8
	★Rn	休符とその長さ	n=1~96	R4
	{ }n	連符。nの長さの間に{ }内の音を鳴らす	n=1~96	Lnで設定された値
音量	★@Vn	ボリューム(コントロールチェンジ#7)の設定	n=0~127	――
強さ(ベロシティ)	★Vn	音の強さの指定(nの8倍をベロシティとして出力)	n=0~15	V8
テンポ	★Tn	nは1分間に鳴る4分音符の数	n=32~255	T120
チャンネル	★@Hn	それぞれの文字列に使用するMIDIチャンネルを設定	n=1~16	1から順次
音色番号	★@n	n番の音色を設定(プログラム・チェンジ)	n=0~127	@0
コントロールチェンジ	★@Cm.n	m=コントロールナンバー, n=データ値	m=0~127 n=0~127	――
その他	@Wn	直前の状態をnの長さぶん続ける	n=1~96	Lnで設定された値
	@Sn	MIDIリアルタイムクロックに関する命令	n=0 ストップ n=1 スタート n=2 コンティニュー	――
	★Zn	MIDI機器に1バイトのデータを出力	n=0~255	――
	★XA$;	文字型変数に入っているMMLを実行	――	――
	★=x;	数値型変数の値を直前のMMLのnにする	――	――
リズム音専用のMML		★の付いたコマンドはリズムでも同様に使える		
アクセントの指定	@An	nの8倍の値のベロシティがアクセント	n=0~15	――
	/	直前の音に@Anで設定したアクセントをつける	――	――
長さ	n	直前の音をnの長さぶん鳴らす	n=1~64	――

3つのコマンド

1.始めに行う初期設定

①リズムを使用するとき

CALL MUSIC
(1,0,1,1,1,1,1,1,0,0)

PLAY文の各文字列の割り当て
第1文字列~第8文字列=MIDI
第9文字列=MIDIのリズム音専用
第10文字列~第12文字列=PSG音源
※最近のMIDI楽器によくある、ノートナンバーごとにリズム音が決まっているタイプは第9文字列を有効に使える

②リズムを使用しないとき

CALL MUSIC
(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)

PLAY文の各文字列の割り当て
第1文字列~第9文字列=MIDI
第10文字列~第12文字列=PSG音源

2.リズム音の設定

CALL MDR
(B,S,M,C,H)

各文字の割り当て
リズム楽器音のノートナンバー(0~127)をB,S,M,C,Hの順に設定

3.演奏命令

PLAY#1,"","","",……""

各文字列の割り当て
1.で設定したとおりの文字列用のデータを入れる
※リズム音の設定は、B、S、M、C、Hの文字に任意の音を割りあてることができるので、リズム音にこだわらなくても、いろいろな使い道がある。

Q&A

Q. AIGTをキーボードにつなげてFM音楽館のデータをMIDIで聞いているのですが、ほかの音源と音色は違うのでしょうか? FM音源では@49は三味線だけど、うちのキーボードではピッコロなんだけど。A. 違う。音源それぞれの音色というのは音色データをしまっておく場所に1番は何々の音色、2番は何々……というふうに、番号で管理されている。だから音源自体はピアノの音を鳴らせといわれても理解できないので、その音色が入っている番号を指定してやらなければならない。

これでキメる！ パワフル打ちこみテクニック

第2回★ドラム，ベースはリズムの主役!! その2　by早坂泰成

早坂泰成／1961年生。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキーボード奏者、プロデューサとしてこなす。

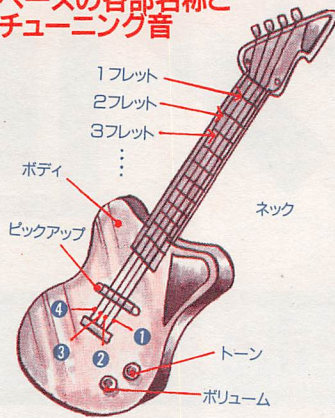
前回のドラム打ちこみテクニックで、みんなかなりパワーアップできたことと思う。そこで今回はベースにチャレンジだ。

ベースといっても、エレキベース、ウッドベース、シンセベースなど、ドラム同様にいろいろな種類があるわけだが、ここではそのなかでもいちばん基本的な、エレキベースの打ちこみテクニックについてを紹介しよう。

まず、ベースの打ちこみ方には2つほど注意すべき点がある。その1つは、いちばん低い音(の高さ)が4弦の開放音(EØ)であるということだ。つまりEØより低い音は出ないのである。リアルなベースサウンドを出したいと思うときには、こういった音域(出せる音の高さの範囲)にも注意したほうがいいだろう。そして2つめは、ベースとバスドラムのリズムが同じ場合が多いということだ。下の楽譜を見てもらってもわかると思うが、たいていの曲には必ずそういう箇所があるので、注意深く聞いてみよう。

それでは今回の目玉のピッチベンド。これを使うことにより、奏法であるハマリングやスライドなどの細かいニュアンスを出すことができるのだ。スライド奏法を例にとって、わかりやすく載せておくので見てほしい。ただし、ピッチベンド幅は、ひと昔前の音源のなかには調節不可能なものもあるので注意しておこう。

そこで下の楽譜だが、今回もフュージョン風なものにありがちな、16ビートを用意してみた。楽譜上のA、B、Cはハマリング、Dはスライドを使用している。データを参考に伝家の宝刀でビシッとキメよう。

ベースの各部名称とチューニング音

エレキベースのなかには5弦や6弦のものもあるが、図はもっとも基本的な4弦のエレキベース。開放とは、フレット上のどこも押さえないで、ただ弦を弾くと出る音の高さのことを意味する。チューニングするときは、ピアノ、キーボード、チューニングメーターを使って、各弦の開放をそれぞれ、下記の音に合わせるのが一般的である。

❶1弦の開放　G1
❷2弦の開放　D1
❸3弦の開放　A0
❹4弦の開放　E0

※基本的にE0より下の音域は出ない

下の楽譜のピッチベンドデータ

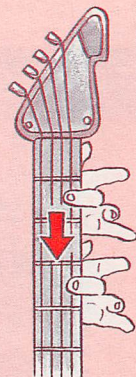
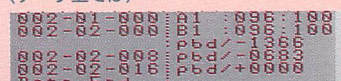
```
003-03-048 : G1  :048:100
           : pbd/-1366        A
003-03-072 : pbd/+0000
003-04-000 : C2  :048:100
           : pbd/-1366        B
003-04-024 : pbd/+0000
003-04-048 : G1  :048:100
           : pbd/-1366        C
003-04-072 : pbd/+0000
004-01-000 : C1  :048:100
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
005-01-000 : C1  :047:100
005-04-000 : G1  :096:090
           : pbd/+0000
005-04-012 : pbd/-0683
005-04-024 : pbd/-1366
005-04-036 : pbd/-2049        D
005-04-048 : pbd/-2732
005-04-060 : pbd/-3415
005-04-072 : pbd/-4098
005-04-084 : pbd/-4781
006-01-000 : pbd/+0000
```

ピッチベンドは伝家の宝刀

これでキメる！

ピッチベンド情報	
ベンド幅(半音ごと)	ピッチベンド値
0	0
1	±683
2	±1366
3	±2049
4	±2732
5	±3415
6	±4098
7	±4781
8	±5464
9	±6147
10	±6830
11	±7513
12	±8191

1オクターブ

(例)

1弦の2フレット、A1から

1弦の4フレット、B1へ指をすべらせる

(譜面上では)

♩=120

A1 B1

(データ上では)

```
002-01-000 : A1  :096:100
002-02-000 : B1  :096:100
           : pbd/-1366
002-02-008 : pbd/-0683
002-02-016 : pbd/+0000
Data End
```

※pbd／以下がピッチベンド情報

ハマリングとは、ある音を持続させ同じ弦の異なるフレットを押さえ直すことによって音の高さを変える奏法。スライドとは、ある音を持続させている間に同じ弦のフレット上を指で上下にすべらせる奏法である。ピッチベンド幅はあらかじめ12段階に設定しておこう。1段階を半音と考えてもらうとわかりやすい。A1にピッチベンドをつかう場合、B1の直前にベンド幅を0に戻さないと音痴になる。

今月の打ちこみ課題：ピッチベンドを使ってベーシストの仲間入り

今月の付録ディスク (ターボR 高速モード専用)

今回は豪華2本立て！ まずはKaz-pix(奈良県)のファイラー付きBASICデータの『イース』から3曲。そしてマイクロキャビンの山田さんからのプレゼント「あーみ」だ。どちらも音源はCM-32L用。必要なファイルは右のとおりなので、ぜひ聞いてみてね。

	MIDI演奏ファイラー+「イース」より3曲 byKaz-pix		RCPプレイヤー「あーみ」+「幻影都市」より2曲 by山田(マイクロキャビン)
ファイル名	DREAMING.CML TEARS　.CML PALACE　.CML MIDIPLAY.BAS RAMINST　.BAS	ファイル名	ARMI　.COM あーみ本体 ARMI　.DOC あーみのドキュメント ILLUSION.CM6 音色設定(CM-64,32L用) 8THEME-B.RCP テーマAの曲データ 1ØTHEME-A.RCP テーマBの曲データ
起動方法	BASICモードで RUN"RAMINST.BAS"↵	起動方法	DOS2上で A>ARMI　8THEME-B.RCP↵

Let's Try!

★データ入力のコツ★①一般的に、曲の1小節めは、パンポットやボリューム、エフェクト、ピッチベンド幅の設定、プログラムナンバーなど、それぞれのトラックごとの情報をいれておくために使用するので、実際の音のデータ(曲の始まり)は2小節めから打ちこむのがふつう。②ピッチベンドは命令したあとは必ず0に戻しておく。そうしないと、命令した音の高さがずっと維持されてしまうので、音痴になってしまうからだ。0に戻すタイミングは、あたりまえだけど次の音を鳴らす前に。

宿場町

★パソコン通信は音楽データの宝庫～RCPファイル編～★付録ディスクにある「RCPファイル」というのは、PC-9801のシーケンスソフトで有名な「RCM-PC98」で作成されたデータのことで、通信では非常によく出回っているのだ。MSXではデータをいじることができないので、自分の楽器と同じ音源用のデータをダウンロードすること。そうしないと、とんでもない音色で曲が鳴りだすかもしれないからね。前にもいったけど、スタンダードMIDIファイルやRCPファイル、ミュージ郎データなどが通信によって手に入るので、データのコンバート方法やプログラムチェンジの仕方を熟知していれば、あっというまに自分用の音楽アルバムができちゃうかも。

パソ通天国

今月はいつにもましてCGがたくさん掲載できるはずだったんだけど、諸般の事情で2色ページになっちゃったのでちょっとパワーダウン。でも、フリーウェアのほうはすこぶる元気だぜ。

➔P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

ダイジェスト・ボイス Digest Voice

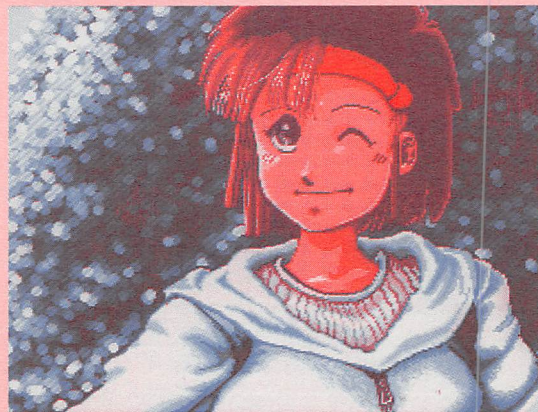
毎月、MSX関連の話題で盛り上がっているネットのボードを紹介しようという、このコーナー。スケジュールの都合上、2、3か月おくれの内容になっちゃうんだけど、ネットの雰囲気だけは伝わるんじゃないかな。ここでネットの雰囲気をつかんでから入会すれば、「話が合わない／」なんて失敗をすることもないよね。ほかにも取り上げてほしいネットなどリクエストがあったらパソ天あてに送ってちょうだい。

そうそう、来月は国内最大のネット『PC-VAN』を偵察してみようかとひそかに画策しているのだった。どんなネットワーカーがいるのか、今から楽しみ楽しみ……。

THE LINKS　THE LINKS杯争奪CGコンテスト結果発表

☆去る9月1日から10日まで「THE LINKS杯争奪CGコンテスト」の投票が行われた。このコンテストはリンクス会員の内外を問わずCGを募集し、パソ通を使って人気投票をするというもの。

このCGコンテスト、募集期間が夏休みと重なっていたということもあって、全国各地から力作が送られてきたそうだ。なかでも、Mファンでもおなじみの中林雅人や日本製など、リンクス会員以外の作品が応募作品のレベルを引き上げているようす。

実際の投票の仕方は、リンクスにアクセスしてCGデータをダウンロードし、解凍した応募作品を自分のモニターで見て、気に入った作品があったら、その作品のエントリーナンバーをリンクスあてにメールするだけ。投票は1人1作品厳守なのだ。これらの会員票にリンクススタッフの評価を加えた結果、入選作品に選ばれたのが77ページに掲載してあるFly☆Duck作『PORSCHE911R』だ／　自分のモニターでそのすばらしさを体感してくれ。

⬅へんち作『夏』。準入選作品に選ばれた。まるでカメラで撮ったような背景効果がすごい。キャラクタは某OVAに似てるけど……

リンクス戒重さんの総評

「君の熱い作品を待ってるぜっ／」の言葉に応えてか、今回のコンテストは全体的にレベルが高く、急きょ特別賞を設けるなどのハプニングもあり、スタッフ一同はうれしい悲鳴をあげております。とくに、ほほ梅麿先生のCGコンテストで名をはせたFly☆Duckこと小沢氏の作品には、（一応）プロのドット絵師である我輩の立場を危うくさせるほどのものがあります。我輩も参加していただいた諸君たちに負けぬよう、今後も前向きに善処したいと考えておるしだいであります（おまえはどこかの政治家か／）。というわけで、残念ながら受賞されなかった諸君たちも次回（？）に向けて日々精進してくれたまえ。では、I shall return／

●審査結果<入選>PORSCHE911R（Fly☆Duck）<準入選>夏（へんぢ）<佳作>オリジナル少女（日本製）Funk Pop a Roll（中林雅人）<THE LINKS賞>マーメイド（佐々木達也）ポジ（Its）

⬅日本製・作『オリジナル少女』。佳作に選ばれた

⬅中林雅人作『Funk Pop a Roll』。佳作

⬅佐々木達也作『マーメイド』。THE LINKS賞

⬅Its作『ポジ』。THE LINK賞だニョロ

ネットワーク情報★

書きこみにはタイトルや書きこみ日時を示したデータが表示される。赤文字の部分がそれ。〈ニフティサーブ〉現在の書きこみ数／総書きこみ数　ID　ハンドル名　タイトル　会議室番号　書きこみ年月日　時刻〈ナツメネット〉現在の書きこみ数　書きこみ年日時　ID　タイトル〈各ネットへの連絡先〉リンクス☎0120-251-063（フリーダイヤル）、ニフティサーブ☎03-5471-5806、ナツメネット☎03-3292-2336

ニフティサーブMSXフォーラム　夢見るMSX自己紹介と雑談(part-5)

☆自己紹介から耳より情報、ウワサ話、Q&Aと、あらゆる話題が飛びかう1番会議室。本来の目的は自己紹介なんだろうけど、とっつきやすいのでフリートーク化しちゃうのだ。ゲームを作ったよ/という話題から同人ソフトの定義にまで発展しちゃうパワーは何?

833/858　GFH01000　ちにゃと
自然画のゲームができたっ(長文注意)
(1)　92/08/18 07：26
コメント数：2

どうも最近はROMばっかりしていたちにゃとです。実は……1年以上前から密かにいだいていた野望を達成しました。(暗いなぁ……笑)それは、スクリーン12を使ったゲームの作成だったのです。MSXでは作られた事の無い19千色モードの(決して19千色使っているとは言わないのがミソ)アドベンチャーゲームが完成したのです。……というわけで冬のコミックマーケットにご期待ください。(この書き込みは通販の案内ではないので。だいたいコミケを知っている人ってどのくらいいるのかな?)ついでにいつも疑問に思っている事があるのですが、『同人ソフト』って市販の営利用でもいわゆるフリーウェアでもない宙ぶらりのものですね。同人ソフトを作っていて後からパソコン通信に入り、フリーウェアの概念を知り悩んでいます。誰か『同人ソフト』を定義できる人がいましたらお教えください。(後略)
GFH01000 ° ちにゃと

836/858　MAH00443　"みらあ" f ^^：　RE：同人ソフトの定義(^^)
(1)　92/08/19 01：10 833へのコメント
コメント数：1

ども、"みらあ" f ^^：です。(^^)

同人ソフトの定義って、私はシェアウエアの一種かな?なんて思っています。(^^)

シェアウエアと一言で言っても、色々な形態があるようですが……。
1．フリーソフトとして作ったものだが、その後のサポートやバージョンアップの為に必要な器材やコンパイラ等の購入費用に当てるために登録料を徴収する。
2．フリーソフトとして作り、所属するボランティア団体や施設への寄付金として登録料を徴収する。
3．苦労して作ったので、なにがしかの見返りが欲しく、それを一定の金額の登録料として徴収する。(中には、金銭でなく、そのソフトで作成したデータを見せて欲しいとか、気に入ったら地酒を送って……みたいな形の、金銭以外の物を要求する物もあり、これらも広義ではシェアウエアに含まれる。)
4．最初から販売するつもりで作り、流通をネットワーク経由でコピーフリーの形で行って必要経費を節減しつつ、ユーザの良心に頼って料金を徴収する。

↑同人誌&同人ソフトのお祭り、コミックマーケットの風景

他にも色々な形態の物があるようです。

日本でシェアウエアと呼ばれるソフトウエアは、大半が1～3の様な物で、4の形の物はあまり見掛けませんね。(^^；(後略)
MAH00443
"みらあ" f ^^：

837/858　GFH01000 ちにゃと
RE：同人ソフトの定義(^^)
(1)　92/08/20 00：57
836へのコメント

質問へのご返事有り難うございます。ーー>みらあさん(後略)

☆ここまでていねいに答えてくれるのはパソ通ならではだよね。しかも書きこんだのと同じ日だし。

ナツメネット　XLDローダができた!!

-NUM-　-R.DATE-　-R.TIME--
SENDER-　-CONTENTS-
03419　92-08-07 19：11：00
NAT26024　XLD展開成功/
やっと、XLDの展開に成功//
これでMSXで見られんCGフォーマットが一つ減ったぞ。(^_^)V　ふっふっふ。　青河

-NUM-　-R.DATE-　-R.TIME-　-
SENDER-　-CONTENTS-
03448　92-08-10 18：23：55
NAT25863　おぉ/XLD/
わぁ、ついにMSXでもXLDデータが見れる日が来たのかぁ。

あ、つい勢いで書いてしまいました、ここのネット初書き込みの「魔方陣#」という者です。以後よろしくお願いします。

でも、作者が青河さんだったなんて……

いえ、実は以前に某ニフティで「MSXでXLDデータ見れないかなァ?」なんて質問をしたら、ある人が「今は見れないけど、MSXに移植することを前提としてソースを手に入れた人がいる」なんて答えてくれまして、密かに期待していたのですよ。いつもBLDを使わせていただいて、ありがとうございます。>青河さん

と言う訳で、お礼にという訳でもないですけど、MSX版XLDのモニターをやらせてください。一応ノーマルGTを持ってますので……(なぜかXLDデータも大量に持ってる)魔方陣#←しかもMSXオンリーユーザー(^^；

-NUM-　-R.DATE-　-R.TIME-　-
SENDER-　-CONTENTS-
03455　92-08-11 18：35：15
NAT26024 RES #03454

TOMSONさん、ちゃあさんXLDのテストよろしくお願いします。マッティーさん、IDが無くて残念/　DOS1のTokio Today/ Junさん、御免ね。魔方陣#さん、どうも。(^_^)ある人って、ITOさんの事かな……。うーん、口止めしといたのに。(^_^；：　ひょっとして、魔方陣#さんて、MFANの8月号に載っていません?
青河

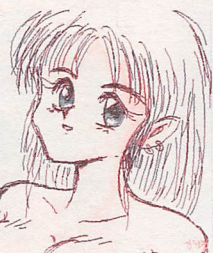
☆その後、活発にXLDのテストは繰り返されている様子。近いうちに付録ディスクで紹介できるかもね。首を長くして待ってましょ。

魔女さん(故人)が中心となって制作した画像フォーマット。QLDの発展上にある。写真などの取りこみ画像の圧縮率がよく、その手のデータも多いのが特徴。しかし、主流は16色のイラスト画像なのだが。

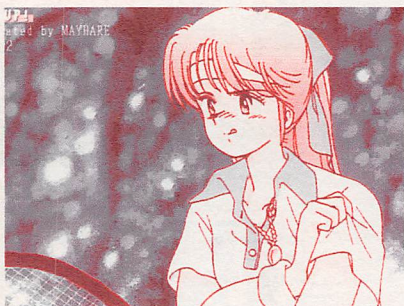
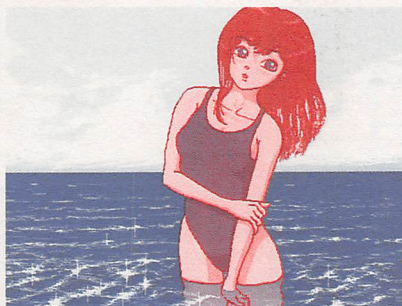
パソ天CGギャラリー Pasoten Computer Graphic Gallery

今回はナツメネットでXLDローダーのMSX版ができあがりつつあるみたいなので、XLDのCGを集めてみたのだ。ただ、悲しいかな2色ページなので色が再現できない(ウルウル)。XLDが完成したあかつきにはCGデータを付録ディスクに収録してみせるぞ／と決意しつつ今月はカンベンして〜、と下手に出ちゃうのだった。

ついでにXLD形式のデータがたくさんあるネットも紹介しておくので、パソ通している人はずんずんアクセスしてみよう。諸事情によりパソ通できない人はMファンに収録されるその日まで耐えるのだ。

このコーナーでは毎月CGを紹介していくのだけど、フリーウェアとしてCGを提供したいという人がいたらドシドシ送ってきてほしい。CGコンテストのように賞金とかはないけどさ。

⬆ゆういち作「FQLD1会員3万人突破記念に思う」。フォーラムのシグオペさんが会員3万人突破の記念に描いたそうだ。制作時間は50分だって！

⬆きわ作「偽天使」。ニフティサーブの画像関係のフォーラムでよく見かける作者の作品。ギャラリーフォーラムへ行っても会える

⬆DΛMYΛИ作「そよ風の中…」。暑中見舞いがわりのCGだそうだ。下絵と完成画と制作途中の絵の3枚を使っている。けっこう成功しているんじゃない

⬆五月ウサギ／MAYHARE作「HEAT UP／」。これはゴールデンウィーク中に描いた作品だそうだ。背景に時間がかかったわりには……とは本人の弁

⬆PIYO作「海にて」。夏休みにガシガシ描いたうちの1作だそうだ。この作品では海に力を入れて描いたというだけあって、なかなか

⬆胡瓜作「ヴァルハラ」。作者本人はパソ通をしていず、代理の人がアップしているのだ。でも、この作者の知名度はかなり高いんだよ

★ニフティサーブ

ニフティサーブでXLDの画像データを手に入れるなら「QLDフォーラム」に行ってみるといい。MSXでも見られる(BLSを使って)QLDフォーマットのCGもあるので、とりあえずそっちをダウンしてみるというのもいいかもね。そのQLDフォーラムには15ものライブラリが用意されていて、16色画像からスキャナ取り込み画像、さらには紙芝居画像まである。ちょっとあぶない(青少年には見せられない)画像データもあったりして、そっち方面の通人(編集部でたとえるならときちゃる)も大満足だ。

★ニフティサーブへの問い合わせ先は☎03-5471-5806まで。

★PC-VAN

国内最大の規模を誇る巨大ネットPC-VANにはXLDのメッカ「QLDSIG」がある。開設日が1988年7月1日だから、もう4年くらいになる。PC-VANのシステムはSIGのなかにそれぞれ電子メールやリアルタイム会議(チャット)、ボード、ダウン&アップロードなどの機能が用意されている。SIGのなかで、ほとんどの機能が使えるので、いちいちメインメニューへ戻らなくてもいいというのがおもしろい。ただ、Qキーでログアウトになってしまうので、なれていないと途中でログアウトしてしまい痛い目をみるのだ。

PC-VANへの問い合わせ先は☎03-3454-6909まで。

アップロードする人この指止まれ

「パソ通したことないけど、見てもらいたいCGがあるんです」という人のために代わりにアップロードしてあげようというのがこのコーナー。この原稿を書いている現在、まだ応募者はあらわれていないので、今ならはやい者勝ち。あんまりたくさん送られてきても処理できないので、毎月抽選で3名ということにしているのだ。本当はMAGとかPICとかのデータ形式に変換してくれていると助かるのだけど、これは編集部で代行しよう。説明文くらいは書いてきてくれるとうれしいのだけどねぇ。「ここのところに力入れて描きました」とか書いてあるだけで見る人の気合もちがってくると思うぞ。アップロードするネットはニフティサーブのギャラリーフォーラム。ここのビギナー向けのデータライブラリーにアップしようというのだ。感想などは誌面で紹介していくのだ。応募方法はCGの入ったディスクに80ページの応募用紙を付けて住所、氏名、電話番号など必要事項を書いて送ってほしい。待ってるよ〜。

ハードウェアラボ Hardware Laboratory

ちっともハードなことはやってないんだけど、ハードのことを研究してみたいというのがこのコーナーの理想だ。先月号はMSXの問題点をいろいろ考察してみたので、今月はMSXのいいところ、MSXの好きなところをアンケートしてみた。前回が大手ネットのネットワーカー中心だったので、今回は草ネットの人たちに聞いてみようと思うのだ。

アンケートを実施したネットは北海道の常呂（ところ）ネット、東京都のFALCON-NET、MARIO-NET、三重県のPP-NETの4局。わずか3、4日の受付期間だったにもかかわらず、多くのネットワーカーに回答いただいた。質問は「MSXの好きなところを機能、精神の両面で答えてください」というものだった。MSXユーザーは何ゆえMSXにこだわる？

MSXのどこが好き？　第2回ネットワーカーアンケートより

☆機能面で多くの人が支持しているのがプログラミングしやすいという点、とくにBASICに関しては充実しているという意見が多い。

●ボクは使わないけど、BASICが他機種に比べて充実している。だから、入門機としても使えるし、MSX-DOSという非常によく出来たOSも装備しているので、プログラム上級者にとっても使い心地の良い機種である。

（TOMSON/FALCON-NET）

●DOSにしてもBASICにしても覚えるとどんどん役に立ってくれる。例えば、MSXしか持っていない私が98ユーザーのトラブルシューターしてたり、仕事で面倒な作業や計算、伝票印字etc……なんかもMSXはもちろん会社にある他の機種でも簡単にプログラム組んで重宝してたり、すべてMSXと付き合ってたおかげです。

（ishi/常呂ネット）

●小学校時代に学校に入っているMSXをいじくりまわしてプログラムを覚え、某ベーマガ等にプログラムを投稿していた時代を経て、いろいろと得たプログラム技術やMSX特有の技を他の機種へ移って白紙にしたくないので、MSXにこだわって使っています。そして、ホストプログラムを完成させてMSXで9600bpsをサポートしたネットを運営してます。

（ひーすけ/常呂ネット）

☆つぎに多かったのは低価格であるということ。

●価格が安価である事はもちろんとして、ワープロ、CG、ビデオ、MIDI等の機能を持つスペックの高さ。一般家庭のお父さんやお母さん達でも「あら、いいわね。これ。」と、つい買ってしまいそうな豊富な機能&価格。(98であれだけの機能を装備すると幾らになるんでしょう；^_^)

（PU-/常呂ネット）

●どんな所が好きかと言えば、どの機種の機能にも劣らず、低価格で買える事。それに、周辺機器が手軽に買える(安いって事)。グラフィックも、今ではどの機種にも負けないくらい、奇麗です。

（KAKKO/常呂ネット）

☆そのほかにこんな意見もあった。

●「並外れた耐久性」、ホストマシンとして、STを購入したのは発売直後でしたから、2年近くも24時間高温多湿の悪環境の部屋で動かしているのですが、ちゃ～んと動いてますよ。

（[MARIO]/MARIO-NET）

●安くて丈夫な事。今のホストマシンは中古で￥18,000-位で購入したが、かれこれ2年以上24時間運営で酷使しているものの故障は全くない。

（きょんでぃ/PP-NET）

☆そして精神面では……。

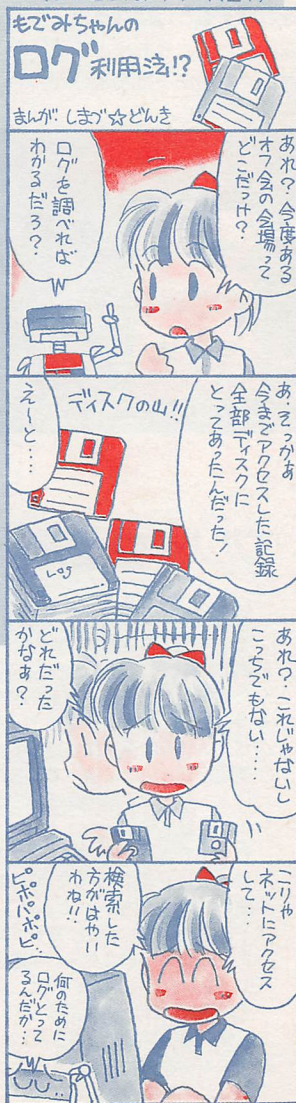
●僕にとって初めてのパソコンであり、一生大切にしていきたいと思う。うちにコレしかないから好きであるという理由もある(笑)。MSXユーザーの友達が多くて良い。パソコン通信で友達が増えた。

（-dp-AZUMA/FALCON-NET）

●使用している年齢層が幅広い事。これは、ASCII-NETにアクセスして知った事なんですが、MSXを使用しているユーザーが下は小学校高学年から上は60代のお年寄り(と言ったら失礼ですけど)まで幅広く使われていて、世代に関係無く本当に親しまれているんだなぁと思わせてくれました。

（マサキ/PP-NET）

●凄くかわいい。ちょっと機能が貧弱な所がかわいく、それを技術で補ってあげたくなる。でも画像のCOPY命令の論理演算が他機種には負けないくらい便利だから。

（ひっとまん/PP-NET）

用語解説

9600bps　最近は大手ネットでもこの通信速度に対応したアクセスポイントが増えている。「bps」とはビット・パー・セコンドの略で1秒間にどのくらいの情報量を送れるかということをあらわしている。9600bpsというスピードでパソ通するにはアクセスする側に専用のモデムが必要になることはもちろん、ホスト側もこのスピードに対応したモデムを導入していなければならない。最近になってようやく10万円以下で9600bpsモデムが買えるようになったとはいえ、個人でホストを運営するシスオペさんにとってはけっこう痛い出費だ。だから現在でも草ネットでは2400bpsモデムや1200bpsのモデムカートリッジが活躍しているのだが、会員の人からカンパを募って9600bpsモデムを導入するケースも増えている。MSXの場合はモデムのほかに、ホストプログラムを対応させるようプログラムを改造してやらねばならない。

98で～幾らになるんでしょう　そもそも比較するレベルがちがうので、単純に試算しても仕方ないとは思うのだが、GTの機能をPC-9801でそろえようとしたら本体も入れて、50万以上は確実にかかるだろう。とはいっても性能的に見たら大きな差があるので、安いからいいというものでもない。でも、おかげでちょっとずつその機能を楽しめるんだけどね。

画像のCOPY命令の～便利　MSXのCOPY命令には論理演算のパラメータが10種用意されている。だから、背景とキャラクタを別々に描き、重ね合わせるなどの芸当がかんたんにできるのだ。

フリーウェアとは？★　多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。最近は「パソ通＝フリーウェア」という図式が定着して、フリーウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ、感想くらい書いてあげよう。

フリーウェア・ライブラリーFreeware Library

今月はなんといってもオランダ産フリーウェアを紹介できるというのがうれしい。このフリーウェアがアップされたネットでも盛り上がってて、「日本のソフトハウスは精進が足りん／」とか激論も飛び出していた。

もう1つはリンクスのCGコンテストから優秀作を2点紹介する。こっちのほうはフリーウェアではないので、ネットにアップするようなことはやめてね。どちらも付録ディスクで複写・解凍できる。

今月のフリーウェア一覧

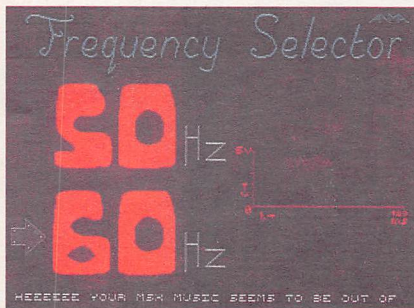
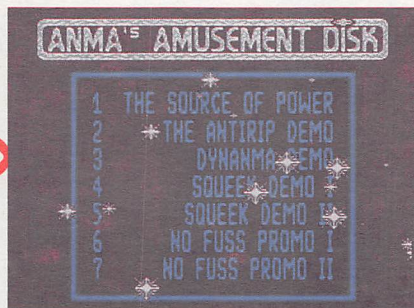
●デモ　ANMA's AMUSEMENT DISK　by ANMA
●CG　PORSCHE 911R by Fly☆Duck
　空の魔女号 by Fly☆Duck
ANMAはナツメネットからの転載です。

ANMA'S AMUSEMENT DISK

起動の仕方　A>BASIC AUTOEXEC. BAS↵

このフリーウェア、本物は全部で7つのデモが見られるゴージャスなものなのだ。さすがに全部は入れられなかったので、いちばんちいさそうなデモだけを収録することになった。今回、収録したのよりもっとすごいのがたくさんあったんだけど、やむなく涙を飲んでしまった。パソ通している人はぜひ、ダウンロードしてみよう。

さて、起動の仕方にあるように立ちあげてみると(複写・解凍した直後は自動起動)、50Hzと60Hzを選ぶようになる。関西は50Hz、関東は60Hzと大雑把に考えてもらっていい。よくわからない人はどちらかを選んでみて正常に表示されればOKだ。つづいて、デモの選択画面になる。ここではフルキーの3キーを押すのだ。これ以外は入っていないので、あしからず。

さて、このデモを作ったANMAはオランダのサークルで、メンバーは2人。プログラマ兼グラフィックデザイナーのアンドレが18歳。ミュージックコンポーザ兼グラフィックデザイナーのマーティンが20歳だ。5年前から活動していて、オランダではかなり有名な存在だそうだ。

↑起動すると50Hzと60Hzを選ぶようになる。カーソルキーの上下で選択、リターンキーで決定する

↑本当は7種類のデモが選べるのだが、今回は3番しか入ってない。3キー(テンキーは除く)を押すとデモがはじまる

↑というわけで、デモの画面。画面の下でスクロールしているオランダ語を訳してみるのもおもしろいんじゃない？

フリーウェア感想文(9月情報号)

音楽特集だった9月号の反響はいままででいちばんすごかった。FM音源ドライバーを2種も収録したせいか、ドキュメントを求める手紙が山のように来てしまったのだ。いつもは迅速に処理して、1週間後ぐらいには送っているんだけど、今回はすべて処理するのに1か月以上かかった。

もうすでに、作曲に着手した人もたくさんいるようすで「FM音楽館に投稿してもいいですか？」などと手紙のはしっこに書いてあったりした。残念ながらFM音楽館では受け付けられないので、パソ天で受け付けようかと思っている。優秀作は付録ディスクに収録して、みんなに聴いてもらうというのはどうだろう。

●OPLLdriver

UG8．BASはOPXPLAY．LDがなくても『OPLLdriver』だけでも動きます。BASIC上で「BLOAD"OPLLDRV．LD"，R」と打ちこんでリターンキーを押し、「RUN"UG8．BAS"」と打ちこんでリターンキーを押せば9月号の100ページの写真のように起動できます。

(兵庫県／振角昌彦・？歳)

☆このほか多くの方から指摘されました。ええと、ごめんなさい。編集部の勘違いでした。以前のUG6がOPLLdriverだけでは動かなかったから勘違いしてしまいました。1曲、1曲聴いていたみなさん、ごめんなさい。

OPLLdriverはOPLLplayerが載ったときからほしかったのでとてもうれしかったです。いままでのMMLにちょこっと手を加えるだけでBGMに利用できるのはとても便利で重宝しています。なんといってもポルタメントが大変いいと思います。

(新潟県／坪井昭幸・？歳)

ものすごくよいです。スラーが再現できるのがものすごい。「スラーができない」といってあきらめていた曲がどんなに多かったことか。困るのはドキュメントファイルの多さですね。とてもTYPEコマンドでは読み切れません。プリントアウトしてじっくり読めばいいんでしょうど紙がたりなくなりそうで……どこかで安いタイプ用紙売ってませんかね。

(三重県／久藤謙一郎・14歳)

☆OPLLdriverとは関係ないですが、ドキュメントを読むなら以前に収録した『NT』が便利です。

●GoodFeeling

最近Mファン買うのやめていたんですけど(すみません、経済的な問題です)、OPLLdriverが入っていたので借金して買いました。UG6から曲がパワーアップしていてよかったです。「五月の風」、「月誘う刻」あたりが個人的に好きです。

(島根県／MST・17歳)

「のんき家」、「今日も大草原の中で羊さんは元気です／」、「僕からの応援歌」は明るい感じのいい音楽だったと思う。「街路灯の灯る頃」と「月誘う刻」はそれと対照的に陰気な感じがしたがそれなりによかったと思う。

(富山県／国沢晃・16歳)

☆曲に対する感想もたくさん寄せられました。

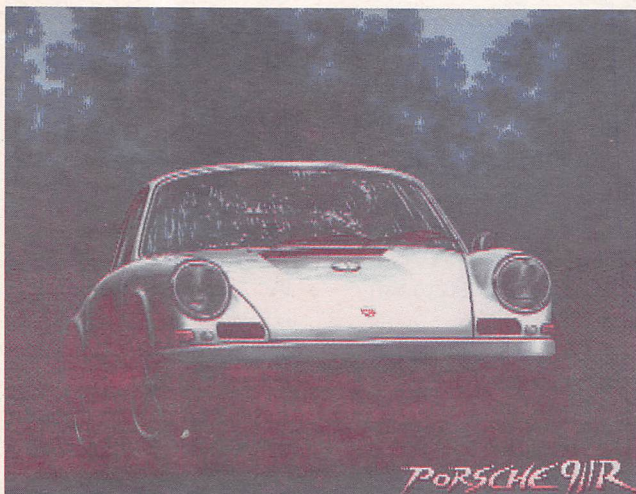
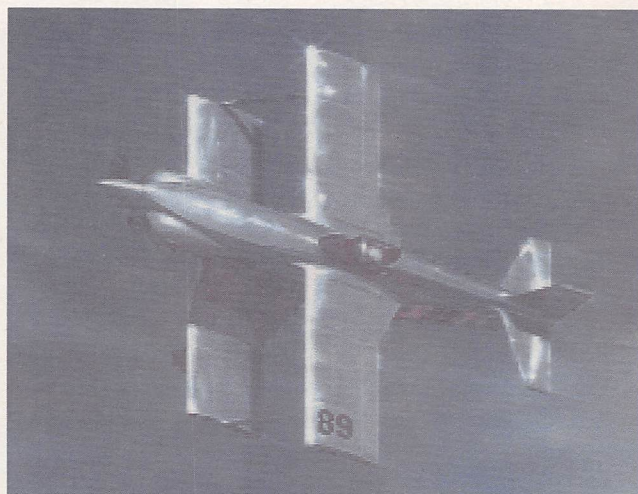
ドキュメントの読み方★

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE　ファイル名

PORSCHE 911R & 空の魔女号

起動の仕方　A>BASIC AUTOEXEC. BAS

「リンクス杯争奪CGコンテスト」の応募作品から優秀作を見ることができる。そのうち『PORSCHE 911R』のほうは入選作となってA1−STを射とめた、最優秀作品だ。『空の魔女号』のほうも同じ作者の手によるものだが、こちらのほうも2+以降の機種の人は見てみよう(MSX2でもSCREEN8で表示されるけど)。自然画でここまで描く力量はみごとだったのだが、多くの人が見られるCGをということでポルシェのほうが選ばれたのだそうだ。う〜ん、それにしてもおそるべし小沢……もといFly☆Duck(笑)。

立ちあげると「SORCERS. GRP」と「911R. GRP」のどちらかを選ぶローダー画面になる。カーソルキーの上下左右で選んでリターンキーを押すと表示してくれる。911R. GRPのほうがポルシェのCGだ。CG表示後もいろいろな仕かけがしてあって、ポルシェでは0〜7のキーを押すとパレットがかわるし、空の魔女号ではキーを押すたびにスクロールする。やめるときはCTRLキーとSTOPキーを押すのだ。オマケとしてフェードイン、アウトする『ぱれっとしすてむ』も入っているので、ドキュメント片手に使ってみよう。

↑このポルシェはSCREEN7で描かれている。とてもそうは見えないよねー。たとえスキャナで取りこんだとしても(使っていないそうだ)この色は表現できるもんじゃない!

↑SCREEN12の機能を余すところなく使用していて、すばらしい作品だ。作者によるとMSX2で見るなら「BLS」を使用したほうがきれいに表示してくれるそうだ

●MGS

ビックリしたなー、もう。ほんにまあ驚いたねや。MSXでX68KのMDXSが再現されるとは思ってもみませんでした。X68Kをうらめしそうに見てたぼくですが、これで安心です。毎回フリーウェアには驚かされっぱなしで、通信をはじめたいとも思っているのですが、そこは電話代が……。で、いつかやりたいのでそれまでMSXにはがんばっていてほしいものです。でも大丈夫みたいですね、この様子だと。他のマシンのソフトのラインアップを見ていつもさびしくなる今日この頃ですが、本当にこういうのを見ると心強いです。これからもビックリするものを作ってください。将来的にはMIDIとPCMも対応するとスゴイが、さすがに処理が……と思う。でもこれがかつてのMSX−AUDIOに対応していればまさに究極ともいえただろうと思います。上を見ればキリがないのでしょうが、あまりに中途半端なMSX、もうすこしこういった人たちのことを考えたものを作ってほしいところですね。ネットのみなさまがんばってください。

(高知県／へんぢ・?歳)

LFOやポルタメントなどの機能がとても使いやすいです。ソフトエンベロープなんかOPLLdriverより便利なんじゃないかな(FM音源にも使えるのはスゴイ!)。しかし、やっぱり残念なのはテンポずれです。ずれないように@Tコマンドを使うと特定のスピードしか使えないし(@T14400でT120のL4と@T18000でT150のL4は同じ30カウント)、ためしにOPLL-driverを使ってみたら大丈夫だった……ぜひ改良してください。

(東京都／朝倉裕昭・?歳)

BGVとして流しておけるかっこいいグラフィックだね。ところでDOS上で「COPY CON MGSEL. CNF」と打ちこんでリターンキーを押し、「SS:01」と打ち込んでCTRLキーとZキーを押すという手順でコンフィグレーションファイルを作ったのですが、実行すると暴走してしまいます。MGSEL. CNFを書き換えたものしかコンフィグレーションファイルにはなれないのですか?

(佐賀県／岡田裕介・?歳)

☆この指定だと「SCCカートリッジのスロットを1に固定する」となるので、スロット1にSCCカートリッジ以外のものが入っていると暴走するようです。もう1つの可能性はMGSEL.CNFが書き換わっていないことがあげられます。TYPEコマンドで確認してみて。そもそもパラメータがすくない気もするけど……。

SCC音源の使えるカートリッジとはどんなものか教えてください(SDスナッチャーのカートリッジでも使うの?)。音源つんでるカートリッジをスロットに差してもそのゲームがはじまっちゃうし、MGSELしたあと無理に差したけど(今考えると大バクチだったと思う)、だめだった。

(沖縄県／内間直哉・?歳)

☆SCCカートリッジとはキミも書いているように、『スナッチャー』、『SDスナッチャー』についていた音源カートリッジのこと。編集部ではこれら以外のものは奨励していないのだ。だけど、ドキュメントを読んでみると、何やら大バクチなやり方が書いてあるみたい。ただし、作者、編集部ともども壊れても責任は持たないので自分の責任においてやってくれ。

ドキュメント郵送サービス★ 漢字ROMのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送している。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(11月8日消印有効)までにパソ天「11月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしい。

講師　飯島健男

第29回

どんなゲームを作るうえでも避けてはならない作業。それがデバッグだ。これが終わらないと、ゲームの完成は絶対にない。まして、おろそかにすれば発売後に大変な問題になる。ゲーム制作において、デバッグはいちばん大変で大事な作業だ。

ゲームのよしあしを握るデバッグ

2種類のデバッグ作業

前回の会議の話のときにも書いたが、ゲームが完成に近づくとともに、デバッグ(欄外参照)に関する会議が続けられる。

まあ、この状態のときは、会議というよりもケンカしているみたいなもんだ。完全な時間との戦いになるからね。ついつい、言葉も荒くなり、見ているほうはなんだかおっかなびっくりだ。で、今回はそのデバッグの話をしよう。デバッグとは、かんたんにいうとプログラムのチェックのことだ。これをある程度ゲームが完成した時点で行う。そしてよりよいものに仕上げていこうというわけだ。

さて、我々の行っているデバッグというのは大きく2種類に分けられる。

メッセージの誤字脱字、シナリオがきちんと進行しているかのフラグチェック、途中で止まらないか、などの本質的なデバッグ作業。いわば、バグ(虫)取りってヤツだ。

これにくわえてゲームの場合はバランスチェックが同時に入ってくる。ゲームの難易度が、対象となるユーザー層や年齢に対して適当かどうかっていうチェックだ。

もちろん、このバランスチェックは、ある程度のバグ取りが終了していないとできない。なぜなら、ちょっと進んではすぐバグり、ちょっと変わったことをするとすぐ止まったでは、バランスチェックもへったくれもないからね。

では、順を追ってデバッグ作業の流れを説明しよう。

デバッグの作業進行

最初のデバッグ(つまりもっとも根本的なものね)はそれを作ったプログラマが自然と取ってくれる。自分で作ったプログラムを試験的に動かしているうちに、発見されてしまうからだ。あたりまえだけどね。

それと、プログラマにもよるけれど、パンドラボックスの場合は、RPGを例にとると、マップ、コマンド、戦闘などのパーツを独立させて作った後に、最終的に合体させる。だから、それぞれのパーツを作っていくうえで、かんたんなデバッグはできる。もちろん、ここではごくごくかんたんなもので、止まってしまうかなどの致命的なもののチェック程度に過ぎないことは断っておく。

本格的なデバッグは、各パーツがめでたく合体し、1本のゲームとして遊べるようになってからだ。

もちろん、合体したからといっても最初の頃はかんたんに遊べたりしない。5分に1回は暴走する。だから、そのゲームを制作したチームのメンバーが、一応遊べるようになるまで綿密にチェックする。

グラフィックを作った担当者は、ミニキャラが組んだとおりに動くか、マップチップが間違っていないか、当たり判定がちゃんとなされているか、色に問題はないか、そういった部分を中心にチェックする。

シナリオライターは、メッセージに誤字脱字がないか、チャートどおりにイベントが進行するか、シナリオのバグ(メッセージの抜けやイベント・フラグのチェックミス)がないかなどをチェックする。

ゲームデザイナーは、コマンドが正確に作動するか、イベントの演出がきちんとなされているか、戦闘がスムーズに行われるか、アイテム類がその役目を果たしてくれるかなどのチェック。音楽は、それぞれの場面におけるBGMや効果音がちゃんと流れているか、音色が壊れていないかなどだ。

そして、そこで発見されたバグをプログラマがまとめて、直していくわけ。

この状態のデバッグ作業は、そのプログラムに特別に設けられたデバッグ・モードを用いることがほとんどだ。

ここでいうデバッグ・モードとは、プレイヤーのパラメータを自由に変えられたり、いつでも自由に好きなマップやイベントを見ることができる特別な処理のことをいう。これがないと、RPGやシミュレーションの場合は、とてもではないがデバッグはできないのだ。

デバッグ・モードは、ゲームが完成すると取り除かれて販売されるわけだが、ときどきお遊びで隠しモードとして残しておくこともあるな。『ゼビウス』の無敵技なんてのが昔あったが、あれなんかいい例だ。雑誌の裏技コーナーではよく見かけるでしょ。あれだね。

そして、制作チームのデバッグ作業がある程度終わると、初めてデバッガー(デバッグを専門にする人)の登場となる。デバッガーにはまともにゲームを楽しんでもらいながら、わざと間違った入力なんかをして、バグをむりやり発見してもらう。ソフトハウスによってはユーザーから選んだ社外デバッガーを使用するところもあるが、ほとんどは社内デバッガーでまかなうな。

社外デバッガーは、親戚の子供とか、バイトで募集した学生、以前そのソフトハウスのゲームを遊んだことのあるユーザー(ソフトに付属のアンケートはがきを送ったユーザーから選出されることが多い)などから選ばれる。

社内デバッガーは、そのチームに属していない別チームから、手のあいている人間が選ばれる。

そして、もちろんそのチームのメンバーも含め、バランスチェックを含めたデバッグが始まるのだ。

最終デバッグ

バランスチェックというのは、何も敵が強いか弱いか、レベルアップが適当かどうかだけを見るのではない。

それこそ、コマンド・ウインドウの表示位置が適当か、コマンドの順番が操作しやすいか、メッセージがわかりやすい表現になっているか、はては敵やアイテムの名前がおかしくないかまでチェックされる。それにく

助手から一言

デバッグとは、ご存知の方も多いと思うが、プログラム中にひそんでいる不都合な部分を処理することをいう。通称、その不都合な部分のことをバグ(虫)と呼んでいるので、それを取り除くことをそのままデバッグと呼んでいるのだ。ファンダムのプログラムを打ちこんだことのある人なら、ほとんどの人が経験したことのある○○エラーに始まって、いつの間にか暴走するもの、キャラクタがずれちゃうもの、色が変になっちゃうもの、と症状はさまざまである。ここで大事なのは、プログラムを組

デバッグ用シート

ゲーム名 足軽ちゃんをさがせ ver.
担当者名 はやかわ
No. 1

バグ種類	内容	変更点	変更者 印	チェック者 印
	○クエストモード時、ランダムモード用のウィンドウの中に、"振"が表示されていますが、これは、まぎらわしいと思います。	○？（クエスチョンマーク）を入れるようにして下さい。		
	○やはり、カギはともかく、鍵だけフィールドに落ちているのは、バグにしか見えません。	○なしにするか、見せ方を変えた方がいいです。カギにも、カゲをつけるとか。		
	○ランダムモード時、クエストモード用のウィンドウに「ポーズモードにしています」というメッセージが表示されています。	○表示しないか、まぎらわしくないです。		

デバッグ用シート

ゲーム名 新・AM ver. 1.2
担当者名 飯島佳男
No. 6
92年8月27日

バグ種類	内容・状況	変更点・要望	図解	変更者 印	チェック者 印

PANDORA BOX CREATIVE OFFICE

わえて、それまでに行ってきたデバッグ作業が完成するまで限りなく続けられるのだ。

えてして、そのゲームの制作スタッフというのは、どんなに注意深くチェックしても、見落としというのがあるものだ。それは制作者たるゆえんか、性格の癖なのか、とにかく何でこんなものを見落としていたというたぐいのくだらないバグがボロボロ発見される。

そして、ゲームは徐々に完成に近づいていく。だが、完成に近づくにつれ、バランスに対して意見が分かれ始める。ここが大事な点なのだ。

十人十色というように、同じ人間はいない。ゲームの遊び方も、それから受ける感情ももちろん違う。自分がちょうどよいバランスだと思っても、他人から見るとむずかし過ぎたり、やさしかったりする。マップに関しても、見やすいとか見にくいとか意見が分かれる。

こうなると、どれがよいとか悪いというものではない。完全に、好みの問題になってくる。だから、最終判断が非常にむずかしいわけ。昔は、僕の感じたことや思ったことを押しとおせばそれで決まったけれど、今はそうもいかない。自分がよいと思うよりも、他人がどう思ってくれるかのほうが大事だ。

そういう意味で、最終的なバランスは、制作チームのメンバーの意見よりも、制作に携わっていないデバッガーの意見を尊重するようにしている。そのほうが、より一般ユーザーの意見に近いと思うしね。

やっぱり、制作者っていうのは、裏の内部データを知っているわけだから、どうしてもむずかしくなりがちなのだ。

そして、やっと1本のゲームが完成する。

デバッグ用紙の必要性

最後に、デバッグを行うときに、我々が使用している用紙を紹介しよう。

まず、左側が去年まで使用していたデバッグ用シート。これは、去年PC−9801シリーズ用に発売した『パンドラボックス』というごった煮ソフトの中の1本『足軽ちゃんを捜せ』のときに使用したものだ。

このゲームは3日足らずで仕上げたかんたんなパズル・ゲームだったのだが、それでも制作者以外の人間がデバッグを行うと、このような疑問や不満を抱く。制作者ならば、別に大したことないと見落とす点が、いろいろとあげられている。わかるかな。

さて、今年になってデバッグ用シートが改良された。それが右の用紙だ。変更点に注目してほしい。ゲーム規模が大きくなればなるほど、バグは増える。さらに、あらゆる箇所でバグが発生するため、一見しただけではなかなかわからない。そこで、バグの種類と発生箇所を示す記号を記入できるようにした。

また、文章だけでは伝えにくいバグもある。特にマップ系のバグは、絵のほうがわかりやすい。そのため、図解で表記するスペースが増えた。

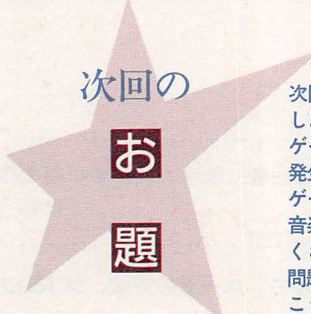
右側のデバッグ用シートは、飯島が書いたものだが、新作のRPGに関するものなので、まだ未定の部分がいっぱいだ。だから、内容に関しては詳しくは書けないし、タイトルもプロジェクト・ネームのままだ。また社内用で、基本的には他人に見せるものではないため、字も汚いし、グチャグチャだ。いいわけさせてもらったが、まあ、こんなもんだ。

だいたいまる1日デバッグを行うと、1人でこの紙10〜20枚は埋めるな。それでもって5人がデバッグを行うと、軽く70枚くらいにはなる。もちろんそのなかには、とても直せないものや、バグとは呼べないもの、たんなる個人の意見から、ダブっているものまで、さまざまだ。

制作チームは、毎晩規定の時刻に集められたデバッグ用紙と格闘し、夜中に一気に直す。そして、次の日の朝方、デバッガーたちはチェックされたデバッグ用紙をもとに、修正された新バージョンをプレイし、自分の発見したバグのチェックと新たなバグ出しに励むのだ。このデバッグの日々が、とても大切なのだ。

現在、パンドラボックスでは、さらに新しいデバッグ用シートを作成中である。やればやるほど、デバッグ用紙にもバグは発見され、改良されていく。

ソフトハウスとは、何事もバグ取りによって、進化していくものなのだよ。

次回のお題

次回は、久しぶりにユーザーの企画書を紹介しよう。紹介するといっても、次回は実際にゲーム化しようとした場合、どんな問題点が発生するかを中心に紹介していきたいと思う。ゲームを作ると一言でいっても、絵を描く人、音楽をつける人、プログラムをする人、とたくさんの人が行う。だからこそ、いろいろな問題が生じる。そのへんをみんなと考えていこうと思う。というわけで、また来月。

助手から一言

む人が直すことも考えて、プログラムをきちんと整理しておくことである。そうすればキャラクタの絵が変だったら、キャラクタを定義している部分のプログラムを見ればいいのだから……。それはそうと、もっともかんたんな誤字脱字のチェックぐらいきちんとやってほしいと思う。英語を使うのはいいが、つづりの間違いのなんて多いことか……。どっかの副大統領が間違えたからって我々のがゆるされるはずもない。

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号 □□□□□□□

投稿ジャンル	例:ファンダムの一般部門への応募は1―② □―○	1ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) 3CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門 ③ぬりえ部門) 4その他( )
作品名		[使用機種名] [ファイル名]
氏名	フリガナ ( )歳 男・女	ペンネーム *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□ フリガナ 都道府県	
☎	― ―	投稿日 1992年 月 日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名 年 月頃] いいえ

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい [雑誌名 年 月号 ページ]
[書籍名・CD名]
[参考にした作品名・記事名]

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者] [歌手・演奏者]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名][SCREEN]
[ロードの方法]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

ⓐ1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

ⓑ一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

ⓒD部門

BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能ならすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

ⓐ、ⓑ、ⓒのいずれも、規定(後述)の応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など)

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円〜5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの賞

●第4回ちえ熱賞(新人賞)

1993年1月号〜3月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。

●第2回TIM賞(作品賞)

1992年10月号〜1993年3月号に収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居、イラスト、ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほしい。どの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のCGツールでも、本体に付属しているCGツールを使ってもいい。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

AVフォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでの応募も受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品

・いろんなことが便利になるツール

・MIDI演奏用データ

・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

投稿ありがとう

7月期整理分（10月情報号採用者対象者分より）

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は10月情報号のために7月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②（他に2作品の応募あり）」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
マウスアタック/今村秀樹
ESCAPE MAN/小倉和秀
DUNGEON QUEST/古館孝二
NEO／橋爪健二
●青森県
AIR-MISSION/成田邦彰
SPRITE/田嶋孝裕
●宮城県
振子/内海哲史
オセロ/今野義弘
ARROW SOCCER/菅原純
●栃木県
Dark Dungeon/赤平純一
●埼玉県
ZEATH/沢田広正
EDITコース/横堀君夫
●千葉県
リトルシティー/藤井秋雄
ドレミファ7/蒔田茂幸
双龍戦　他①/小曽根正男
SILVER STAR/坂城恵
記憶力ゲーム／伊藤隆明
●東京都
匠/山本泰久
「Suファミに負けないぞ」第一回/山本泰久
ムービースペースシューティング～/鵜飼大志
番倉庫/澤山隆司
DELVINDUS/東郷生志
ARMED PLANETS/福留英明
PUTGET/高田正史
BATTLE-III/四辻孝文
●神奈川県
MOUSE GUN　他②/當銘直告
波動実験装置/大辻大
●長野県
NUCLEUS/木内靖
●新潟県
ファンクションキーの設定プログラム　他②/鈴木洋隆
ラリーたっきゅう/林英志
BLASTER/鈴木幹也
●石川県
AVOID/村本勝俊
レーザーをよけるゲーム/中山景太
●岐阜県
上も下も/中島聡
2DOUBLE/佐々木学
type−0　他②/田中将司
Dynamite−it/塚原修
BOMB! BOMB! BOMB!/中島聡
●静岡県
IVY/石井基樹
●愛知県
FLY!!　他②/稲垣忠
●三重県
右脳/宮川学
SKY　他①/小林由幸
●大阪府
たこあげえむ/芝田雅樹
ESCAPER　他①/藤田幸弘
キャトルミューティレーション/早田昌生
PUSH&PUSH/芝田雅樹
●兵庫県
Master mind/長谷川誠
REAL VOLLEY/将積健士
NUMBERANCE(ナンバランス)/加門太郎
BAL/野村宜邦
●岡山県
ファンダムGAMES Loader Vo.2/上東澄宏
とべとべとりにんげん　他①/矢谷泰之
食え!!/堀敏己
●広島県
トレーサーVer.1.0/吉岡敏明
電話帳/乗兼博明
●福岡県
マウサー2　他①/大塚裕一
宝さがし/吉岡茂雄
●鹿児島県
月＆星/出口光国
P−DEFFENDER　他①/川添隆志
MEIAN PANEL・改/諸留慎一
（整理日7月10日）

AVフォーラム

●青森県
スポットライト　他①/秋田進
目まぐるしく変わりゆく社会情勢/中崎孝司
●宮城県
近所の家によくやったこと　他①/西村猛
せっかち　他①/山本哲也
ハッカーサンジョウ/佐藤大三郎
ヘッドライトがやってくる　他①/井上裕太
!!/小野寺健一
●山形県
マワルカオ/岩浪弘
ここでしてはいけません/小田幸市郎
●福島県
WoWoWのCM/佐藤雅哉
●千葉県
縦スクロール＆～/鈴木道隆
あ!　他②/伊藤隆明
●東京都
RADIO　他②/四辻孝文
●神奈川県
夏の夜/百々直樹
幽霊トンネル/渡辺慎一
1/f/桑原新悟
おどる板　他②/黒川研
眼前の蚊/岡野健介
●新潟県
町/中村英雄
●富山県
モグラ/青島達也
●石川県
MAHJONG/浦川貴博
●岐阜県
稲刈り機　他②/井添慎太郎
●静岡県
糸ようじ/鈴木進吾
●愛知県
大魔王　他①/佐原史哲
ご近所のペット/吉田直哉
●京都府
放送終了/北村茂勝
●大阪府
音痴な信号/平包剛志
WARP VOYAGE　他②/冨士田智久
●兵庫県
電車/長谷川誠
核の恐怖/松丸武
M31(アンドロメダ星雲)　他①/俵丈展
●岡山県
雨もりの晩餐会/矢谷泰之
●高知県
ブランコ/岡林大
●福岡県
月　他④/吉岡茂雄
時代/宮原研次
●大分県
くも　他①/野島智司
●鹿児島県
ドライブ/川添隆志
（整理日7月20日）

FM音楽館

●北海道
ドルアーガの塔　他⑥/平野正和
●宮城県
CANVAS　他①/庄子裕行
店内BGMによくある音楽その1/西村猛
●秋田県
日本陸軍/江口倫樹
ラビリンスランナー「TheWorldOfLabyrinth」/高瀬裕司
●茨城県
ソーサリアン「消えた王様の杖・ダンジョン」　他④/本馬幹子
Crystal　#1　他②/熊沼康全
●栃木県
ソーサリアン「ダブルデビルズ」　他①/新井隆之
●群馬県
Hideous Zone/石橋渡
ドラゴンクエストIII「Flying In The Sky」/吉田聡
●埼玉県
あの丘をこえて/中村覚
●千葉県
また、会いにきて…　他②/中原智博
●東京都
ソーサリアン「Beautiful Day」/大内大輔
A Sonic Flood/榎本貴史
どーどー巡り　−お父さんも、お願い−/本橋彼方
ドラゴンスレイヤー「オープニング」/武内智行
＃1090　Thousand Dreams MSX varsion/池田勇
●神奈川県
WALKMAN　他①/村上公一
WHIZだもんね♡「オープニング」　他③/西内澄人
哀愁の変質サザエ16/小川優治
FACTORY　他②/桑原新悟
パロディウスだ!「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」/指田博史
●石川県
SURPRISE ATTACK　他①/村本守
●福井県
ダライアス「ボスシーン7」　他②/谷口洋一
●岐阜県
イースII「TERMINATION」/宮田知和
ダイナミック侍/中原智
●静岡県
イースIII「翼を持った少年」/山口悌史
DOOM　他①/石井基樹
ストリートファイターII「対Ken」　他②/稲持順一
●愛知県
君が代/岡本和也
●京都府
ワルキューレの冒険「MAIN THEME」/竹下光広
●大阪府
Passing passion　他②/福井英晃
●兵庫県
ストリートファイターII「対BALROG」　他③/多田聡
ICE/将積哲哉
●奈良県
ソーサリアン「エビルシャーマン」/湊宏
●広島県
Masquerade/出口智秀
●高知県
妙　他②/岡林大
●福岡県
Dr.スランプアラレちゃん「ワイワイワールド」　他②/尾崎誠
●熊本県
グリーンスリーブス　他③/杉谷邦明
●宮崎県
ツインビー　他③/小野光宏
（整理日7月20日）

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
英雄予備軍/中野浩司
●青森県
ANGEL KNIGHTS/佐々木達也
●宮城県
獣神ライガー−決闘−　他①/高橋充
●福島県
ハルダーフォルクの家/稲川千鶴
●茨城県
ナルサス～アルスラーン戦記より～/千葉邦治
●群馬県
A FACE/柄沢和明
●埼玉県
なべおとこ/今井智視
無題/吉田光男
森の守り神/初見一雄
●千葉県
はくあきの海/佐藤幸一
●東京都
おいしいよ!　他①/小峰祥行
オペロン　他①/高橋正人
戦いの序曲　他①/宮入円
ニイガタシティ・オブ・ザ・ナイト/小柳雅睦
STEP STEP STEP/青木昭
●神奈川県
おはよう/渡辺効一
SEAN CONNERY/川久保考盛
●山梨県
ポートレイト・マンレイ/中林雅人
●長野県
待ち合わせ/竹内理
TOTAL RECALL　他①/川田剛生
●新潟県
Welcome to I・NA・KA/佐藤豪
●富山県
ジェレミイとわたし/宮本哲也
Lesoir de paris「パリの夜」/宮本卓也
●福井県
WOLF　他②/八神真二
●岐阜県
パンツ/門辰昭
●静岡県
何処迄?　他②/和出伸一
●愛知県
GOOD MORNING! Mr.宮城/佐原史哲
●京都府
おやじくん　他②/吉岡大志
月の夜の出逢い　他②/嶋田拓司
PASTEL-LOVER/近藤壮一
●大阪府
おーい、いその、野球いこうぜ!!/伊藤淳夫
●兵庫県
今のオトメの忘れ物/井上なみ
●高知県
鳥を売りに行くオヤジ/岡林大
●福岡県
17の別れ/大倉誠
☆紙芝居部門
●北海道
のびーるてぶくろ/吉川寿
●埼玉県
ぼうし/迫章久
●新潟県
邪心のつもりが/伊部正彦
☆ぬりえ部門
●北海道
BATTLE4/山本忠隆
●茨城県
ぬりえ/坪井敏明
●埼玉県
ナシ/吉田光男
MA-TA-TA-KI/佐藤佳之
●千葉県
規定部門　お題はぬりえ/小浜研一
●神奈川県
剣士の家庭教師/吉田直子
NURI7/渡辺効一
●大阪府
ぬりえ/北野美栄子
●兵庫県
ぬりえ①/鳴瀬博美
（整理日7月20日）

ゲーム制作講座

●北海道
一瞬の夢　他①/近藤久美
●茨城県
ウェスタン・ヒーロー/堀越怜史
●兵庫県
Weather Legend/石井順治
（整理日7月15日）

スーパー付録ディスク

☆ツール
●埼玉県
インターレース修正ツール　他①/田中英二
☆「MSXView」のPagebook
●愛知県
くまのベネディクト/矢野克郎
（整理日7月15日）

以上286作品

キリトリ線

アメリカ式ヨ～ガ

伸長法講座

科学的ヨーガが成長ホルモンを活発化!!

世界初のビデオ付き教材で最後まで親切指導!!

栄養面や精神面も総合指導!!

アメリカの最先端科学とヨーガ効果が合体！驚きのDNAシステムがキミの身長を短期間に伸ばす！

○案内書は秘密厳守でキミだけに分るよう送ります。

"血中ヴリマリ濃度"高いです。

シミュレーションゲーム

プリンセスメーカー

©1991 GAINAX ©1992 MICRO CABIN CORP.

大好評発売中!!

女の子が話す! 話題の子育てゲーム

■声の出演：横山智佐■

あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる、充分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。
ゆたかな未来、そして夢の実現。史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生!

MSX2、2+、MSX turbo R ¥14,800(税別)

●漢字ROM不要版は通信販売にて承っています。●

シミュレーションゲーム

CAMPAIGN VERSION

大戦略II

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1991 MICRO CABIN CORP.

大好評発売中!!

超ハイテク兵器続々の本格派SLG!

■空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場。■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場。
■ほぼ全ての航空機が武器交換可能。■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニシアティブ制を導入。
■新ユニット登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。■ゲーム開始前に3ヶ国で同盟関係の設定可能。

MSX2、2+、MSX turbo R ¥8,800(税別)

■グラフィック監修：末永仁志■

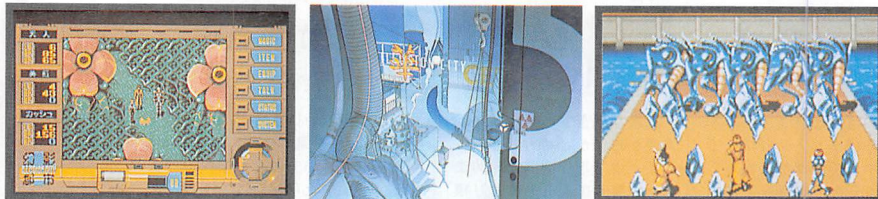
サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSION CITY

幻影都市

©1991 MICRO CABIN CORP.

大好評発売中!!

近未来超伝奇サイバーパンクRPG!

■8等身キャラクタ採用。■キャラクタ演出革命。
■VRシステムVer.2.5搭載。■MIDI対応。■ジョイパッド&マウスオペレーション可能。

PC-98VM、UVシリーズ EPSON PCシリーズ
PC88VA対応 MIDI対応
MSX turbo R専用 MIDI対応 各¥9,800(税別)

◆株式会社ポリスター DATAMレーベル「幻影都市」CD全曲集◆
好評発売中! ¥2,400(税別) PSCX1043

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(53)3611

THE TOWER OF CABIN

〜キャビンパニック〜

© 1992 MICRO CABIN CORP.

×××駅より歩くこと8分、ゲームソフトハウス「THE TOWER(?) OF CABIN」に到着、
あなたは来客として迎えられ、CABINの中を疑似体験するのだ！
なんと、メッタに見る機会のないゲームソフトハウスに潜入！
そこから飛び出す超豪快短編ゲームの数々！
キャビンファンなら楽しさ2倍！
知らない人には新発見のおもしろさだぞ！

マルチメディア・パロディソフト！

●収録ゲーム

〝真 GOGOピクシー〟
〝Xak番外編 くるせいだぁ〟
〝恋のライバル宣言〟
〝キャビンヒストリー〟
〝燃えろ！ぶっちぎりカーレース〟
MUSIC〝GMヤろうぜ！〟
人工無脳〝おしゃべりフレイちゃん〟
〝惑星レクス公認 バネッタ教習所〟など(98版のみ)

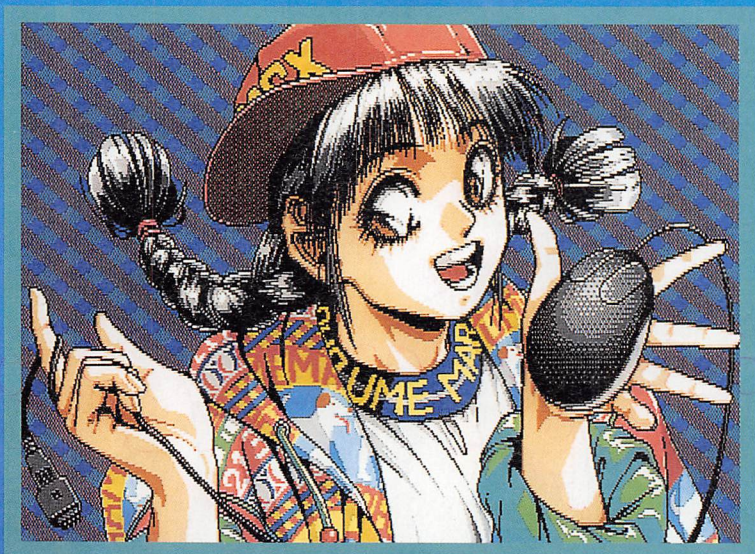
ムフフ、アレレ！

人気キャラ大集合!!

PC-9801シリーズ
MSX2以降
12月発売予定!!
各¥5,800(税別)
DISK3枚組

すべてのCG作家におくります

2DDディスク付き!

Tokuma intermedia Mook
MSX2(VRAM128K) MSX2+ MSXturbo R 用CG入門書 MSXはアスキーの商標です

監修:ほほ梅麿
協力:ビッツー
編・著:MSX・FAN編集部

a first book for beginners on CG

INTERVIEW
- HITOSHI SUENAGA (MICRO CABIN)
- AKIHIRO KIMURA (RIGHT STUFF)
- TETSUO KISHI (BIT²)
- DONKY SHIMAZ (CARTOONIST)

CGの描き方が目に見える
CGガイドディスク付き!!

CGを描くためのテクニックをわかりやすく解説した初めての本です。初心者からプロ級の人までCGを描くときはかならず本書を手元に置きたくなるでしょう。付録のディスクでは梅麿描きおこしの最新作をはじめとして37枚ものCGが見られます。

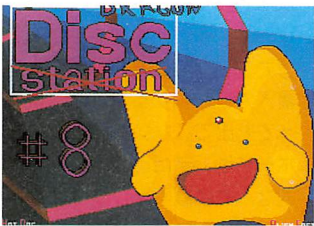
トクマ・インターメディア・ムック
B5判 102ページ
定価 2,400円
発売 徳間書店

DRAGON DISKはチューリップの香り!?

先月号のFAN CLIPでも紹介したオランダの『MSX-Engine』(略称MEM)。MEM自体はオランダ語で書かれているのでよくわからないが、同時に出している『DRAGON DISK』というディスクマガジンは英語で書かれているので、なんとかわかる。

今回は、このDRAGON DISKの#8(ルークが来日したときにもらった)を紹介。

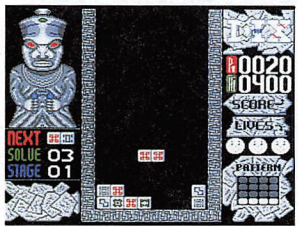
起動すると、いきなりデーンとでてくる、にせカーバンクルにおどろかされる。カーバンクルは、むこうでは大人気で、ルークも手紙の追伸に「カルバンクルによろしく／」と書いてくるほどなのだ(ちなみにルークたちはMファンをコンパイルだと思っていたそうだ)。

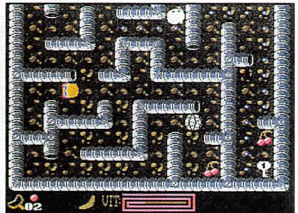
ゲームのデモも多く、ルークはそれを日本でも売るにはどうすればいいのか、と北根編集長に相談し、北根編集長も親身に答えてあげていた。そのうち、オランダ製ゲームが新作情報に飛びこんでくるかも。(おさだ)

⊕⊕上がタイトル画面。右は本物のカーバンクル。わざとデッサンをくずしたとしか思えないカーバンクルもどきに異国の文化を感じる

Turtle Mania

⊕「タートルマニア」はあの吉田工務店製らしい。圧縮ファイルで収録されている

⊕横スクロールのボーナスステージ。おねーちゃんの水着をふきとばせ!?

DIX

⊕テトリスタイプのゲームで、おなじ模様のブロックを右下に指定された形に積むと消える

Nosh

⊕こちらは金髪少年が主人公のパックマン+ドルアーガのようなゲーム。アイテムを使って敵をたおすことができる

Ongaku-kan

⊕日本人からの投稿だそうだが、「侍ディスク」とは一体……。「Sinanai otoko」、「I LIKE COOKIE」などというタイトルもあやしい。ポール・モーリアの曲やGMもある

Art Gallery

⊕⊕独創的なセンスが楽しいCG作品。MファンのCGコンテストとは傾向がちがう

おさだのオランダ取材顛末記

8月某日　夏ももうおわりなのに殺人的に暑い。そこへ、突然パソ天担当のFにオランダのANMAというサークルのフリーウエアを付録ディスクに入れたいから承諾をとってこいといわれた。さっそくオランダに国際電話をかけると、男の声が出てきた。

——Are you ANMA？

Yes.

——This is MSX・FAN editorial department, Japan,you know?

Oh, MSX・FAN！

——Yes,yes.(ブチッ)おや？

こちらがMファンだとわかったとたん電話が切れてしまった。もしかしたらMファンが嫌いなのか……。しかも、何度かけなおしても話し中なのだ。1時間後にやっと電話が通じ、けっきょく、くわしい内容をファクスで送ることになった。

3日後、返事のファクスが来た／

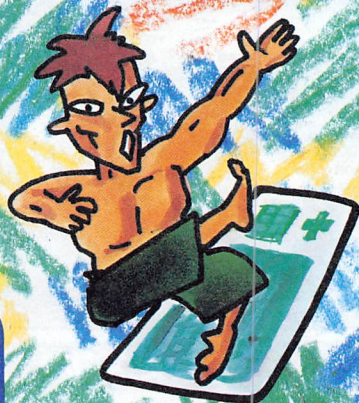
「You may use it(使ってかまわないよ)」とのこと。ばんざーい。なんとか国際化担当としての使命は達成された。

⊕これが用紙だ、書き間違いは許されない

DRAGON DISKを買ってちょっと国際人♥

DRAGON DISKを手にいれたいキミに、入手方法をお教えしよう。まず、郵便局にいって国際郵便為替を申しこむ。これは、小さな郵便局ではとりあつかっておらず、集配局とよばれる大きな郵便局でないとダメ。記入方法は、

受取人の氏名：MSX-Engine
町名及び番地：Wildenburgstraat 74
名あて地：3833 HH Leusden-Centrium
名あて国：The Netherlands

と、それぞれに記入する。次に差出人の住所氏名のところにキミの住所と名前をローマ字で書く。通信欄には「Please send me DRAGON - DISK #8～#13」と書けば、8号から13号までのDRAGON-DISKを予約したことになる。送金目的は、「コンピュータソフトウエア通信販売の購入代金」。6号分で計42ギルダー(Gld、またはHf1)で、送金手数料(1000円)をふくめて日本円で4500円くらい、これはレートによって毎日かわるので正確なところは郵便局できくしかない。以上で手続きは終わり。編集長のルークによれば、「Within 2 months」(2か月以内)に最初のディスクが送られ、以後、できしだい送られてくるそうだ。

パソコンはどんどんアナログでファジーでビジュアルでダイレクトになってきた。

入力装置といえば、かつてはデジタルばかりだったが、現在は、勢力を拡大しつづけるマウスがアナログ的な入力を普及させてしまった。そして、ファイルの存在や性質が絵(アイコン)で表され、その絵に対してボタンを押したりカードをめくったりするような感覚で操作するものが主流になりつつある。

ルイス・フロイスではないが、きくところによれば、最近では画面に対して直接働きかけるパソコン用ペン(ライトペンではない)が脚光を浴びているとか。赤ちゃんが生まれて2本足で立ち上がるまでくらいの近い将来、そのペンだけを備えたポケットコンピュータが本気で流行しているかもしれない。

すると、キーボードも、いずれは蒸気機関車やハエ取り紙やロバのパン屋や蚊帳(かや)やメンコのように、ノスタルジーの対象になっていくのだろうか。

いや、まさかペンやマウスだけでプログラムを組んだり、文書入力したりするやつは10年たっても出てこないだろう。キーボードは、まだとうぶん、基本的な入力装置でありつづける。

根源のキーボードにまつわる7つの秘術をまとめてみた。

1 どんな文字でも飲みこむ LINEINPUT文の使い道

プログラムをはじめて組もうとしたときにまず使うキー入力関係の命令といえば、「INPUT」だろう。しかし、いろいろなプロンプト文をはさんで使っていると、ちょっと不都合なことに出会う。

たとえば、

ＩＮＰＵＴ ″ニュウリョクシテクダサイ″；Ａ＄

のような命令文を実行すると、

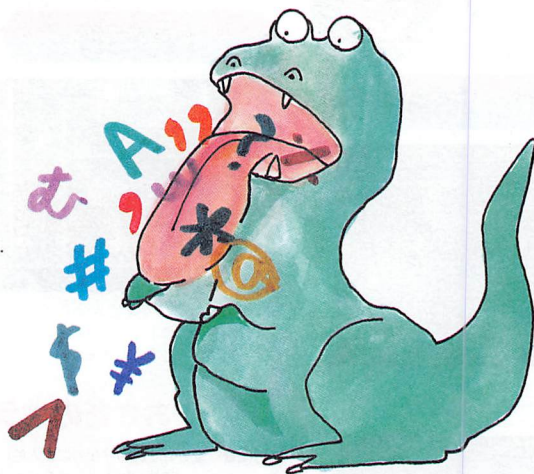
ニュウリョクシテクダサイ？ ■

としかならなくて、ガクッとくる。この「？」は取るに取れない。

もう1つ、より本質的に困るのが、「,」と「″」の入力だ。どちらの記号も特殊な機能を持っているために入力文字列のなかで共存できないのだ。

この2つの問題を同時に解決するのが「LINEINPUT」という命令だ。変数は文字変数のみ、カンマで複数の変数を区切ることができないという2点を除けば、INPUT文と使い方はおなじ。

プロンプト文には「？」や空白が付かないし、「,」や「″」を含めてリターンキーを押すまでに入力したすべての文字(254字を超えたぶんは無視する。また、文字列領域を確保しておかないとエラーになる)を受け入れてくれる。

リスト1は、そのかんたんな使用例。ここでは、画面の中央に表示しなおしているだけだが、そのかわりにディスクに書きこんだりすれば日記帳ができるわけだ。

◉リスト1　LINEINPUTのサンプル

```
10 CLEAR 300
20 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29
30 LINEINPUT "MESSAGE?(MAX254)>>> ";A$
40 LOCATE 0,10:PRINT "MESSAGE= ";A$
```

関数INKEY$とBIOSの&H156

INKEY$を使っていると、無意識に触れたキーが入力としてキーバッファにたまり、いざというときにINKEY$でひろわれて誤動作を起こすことがある。

キーバッファとは、キー入力の情報を連続して記録しているところで、ここにたまったものが1字ずつ順にINKEY$に渡されていくのだ。

そこで、不用なキー入力をてきとうな時期に掃除する必要がある。これがキーバッファクリアだ。

これには2とおり方法があって、1つはリスト2－Bの行40のように毎回よぶんなキー入力を使いはたしてから次に進むBASICによる方法。INKEY$を1回使うたびにキーバッファにたまった入力は1字ぶん減るのだ。

もう1つは、リスト2－Aの行10と行40のように、USR関数を&H156(または10進数で342)に定義しておいて、それを呼び出すという方法。このアドレスは「キーバッファクリア」という、まさにそのまんまのBIOSのアドレスなのだ。

ただし、INKEY$の直前や直後に置くと入力がきかなくなったり、反応が悪くなったりすることがあるので注意しよう。

●リスト2-A　BIOSを使ったキーバッファクリア

```
10 DEFUSR=&H156 'or 342
20 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 20
30 BEEP
40 A=USR(0) 'ｷｰﾊﾞｯﾌｧｸﾘｱ
50 GOTO 20
```

●リスト2-B　BASICだけのキーバッファクリア

```
10 '
20 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 20
30 BEEP
40 IF INKEY$<>"" THEN 40 'ｷｰﾊﾞｯﾌｧｸﾘｱ
50 GOTO 20
```

ファンクションキーで和音を演奏する方法

ファンクションキーでは次ページの5で扱う登録機能のほかに、割りこみという技が使える。

ON KEY GOSUB a, b, c, d, e, f, g, h, i, j (a～jはそれぞれF1～F10が押されたときの飛び先行番号。使わないのはカンマだけか省略)という書式で定義して、KEY(n)ON (nは割りこみ許可するキー番号)で割りこみ許可をすれば、プログラム実行中ならいつでも、ファンクションキーの入力に応じて指示されたサブルーチンに飛ばせる。

この機能は付録ディスクのAVフォーラムで多用されているが、ほかにもリスト3のようにして和音演奏機を作ったりなどけっこう使い道がある。

```
[F 1] [F 2] [F 3] [F 4] [F 5]
  C     F     G     Am    Em
```

リスト3実行画面。F1～F5にC～Emが対応。1回押すと4分音符ぶん和音が鳴る

●リスト3　簡易和音演奏機

```
10 COLOR 15,4:SCREEN 0:KEYOFF:WIDTH 40
20 PRINT"[F 1] [F 2] [F 3] [F 4] [F 5]"
30 PRINT"  C     F     G     Am    Em "
40 M$="V15TLOS11M10000":PLAY M$,M$,M$
50 ON KEY GOSUB 100,110,120,130,140
60 FOR I=1 TO 5:KEY(I) ON:NEXT
70 '
80 GOTO 80 '<<<<< MAIN!
90 '
100 PLAY "C","E","G":RETURN
110 PLAY "C","F","A":RETURN
120 PLAY "D","G","B":RETURN
130 PLAY "C","E","A":RETURN
140 PLAY "E","G","B":RETURN
```

CTRL+STOPより強い命令

マシン語では、よくリセットするしかないバグというのがあるが、BASICでは、バグがあるとかってに実行をやめてエラーメッセージを出す。もし、無限ループに入ってしまっても、だれもが知っている強制終了の方法がある。それが、CTRL+STOPだ。

しかし、このCTRL+STOPという入力を感知して働く割りこみ命令がある。それが、ON STOP GOSUB～だ。これも、上の書式で飛び先行番号を定義したうえで、STOP ONで割りこみ許可をする。ちなみに、BASICの割りこみ命令では一般に、～ONが割りこみ許可、～OFFが割りこみ禁止、～STOPが割りこみ保留(キー入力は記憶しているが割りこみ先へ飛ぶのを保留する)となっている。

これを使うと、リスト4のように、CTRL+STOPでプログラムの実行を止めようとするユーザーに対して、なんらかのメッセージを伝えることができる。しかし、これはCTRL+STOPの強制終了の機能をなくしているので、へたをするとリセットする以外に終われないBASICプログラムができてしまうことがある。

```
ﾔﾒﾁｬｳﾉｵ(Y/N)?
```

CTRL+STOPするとメッセージを表示。YかYを入力すると終了する

●リスト4　終わりたがらないプログラム

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH40:KEYOFF
20 ON STOP GOSUB 40:STOP ON
30 CLS:PRINT "NOW WORKING...":GOTO 30
40 DEFUSR=342:A=USR(0)
50 LOCATE 10,10:PRINT "ﾔﾒﾁｬｳﾉｵ(Y/N)?"
60 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 60
70 IF INSTR(" Yy",A$)>1 THEN END
80 PLAY"V15TS1M10000O6E4C2":RUN
```

ファンクションキーを手順登録装置にする関数INPUT$

ファンクションキーには、15バイトの文字を登録できる。その文字のなかには、キャラクタコード31以下のいわゆるコントロールコードも含まれる。これを利用して、DELキー13回ぶんとか、自動的に挿入モードになって「LOAD"」を挿入したうえで実行するなど便利な機能を設定できるのだ。

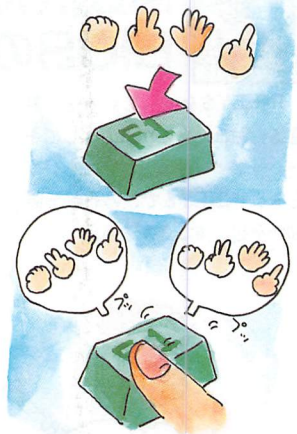
しかし、その場かぎりで使いたい機能の場合、いちいちコントロールコードを調べるのはめんどうだし、設定もたいへんだ。

そういうときには、

KEYn, INPUT$(15)
(nは設定したいキー番号)

を実行して、登録したいキー操作をじっさいにやってみよう(この関数は受け付けた文字を表示しないので頭のなかで想像しながら)。あまったら、ESCキーをずっと押しておく。Okが出たら終了。

関数INPUT$はCTRL+STOP以外の、すべての入力を受けつけ、指定された数ぶんの文字列を作るのだ。

たとえば、CTRL+F、CRTL+E、RETURN(残りはESC)という操作をF1に登録すれば、行番号にあわせてF1キーを押しただけでその行を抹消できる。ほかに、CRTL+F、INS、「'」(文字)、スペース、RETURN(残りはESC)をF1に行番号にあわせてF1キーを押すと、その行はREM文になってしまう……、などなど、いろいろ楽しめる。

GRAPHキーをBボタンにする方法

ごくたまにだが、ファンダムでジョイスティック専用という投稿作品を見かけることがある。遊んでみると、カーソルキーとスペースキーでも問題なく遊べそうだ、なぜジョイスティック専用なのだろうと思っていると、リプレイがBボタンだった……というようなことがある。GRAPHキーかなにかをBボタンがわりに使えば、キーボードだけで遊べたのに。

右の表が、そのために必要な資料だ。メモリのアドレス&HFBE5以降はキーマトリクスというワークエリアで、押されているのがどのキー(物理的なキー)かをリアルタイムで示している。

1バイトにつき8つのキーがビットごとに対応し、あるキーが押されていればそのビットは0、押されていなければ1になっている。

あるキーに対応するビットが0になっているかどうかを調べる方法はいくつもあるだろうが、ここでは、論理演算と関係演算を使った方法をGRAPHキーを例にとって、記しておこう。ちょうどSTRIG関数とまったくおなじようにしてGRAPHキーの入力を調べられるのだ。

GRAPHキーに対応するアドレスは&HFBEBのビット2。そこで、手順としては、まずそのアドレスの内容を取り出し(Aと置く)、ビット2の情報だけを抜き出す(Bと置く)。

A=PEEK(&HFBEB)
B=A AND 2^2

こうすると、GRAPHキーが押されているときは、Bは0になり、押されていないときは2^2つまり4になる。BはANDでマスキングされているので、この2つの値以外にはならない。

そこで、じっさいにキー入力判定に使うときは、STRIG関数の特性にあわせて、次のような関係演算式を作る(TBと置く)

TB=(B=Ø)

こうしておくと、GRAPHキーを押しているときは、Bは0になるので、TBは−1になり、押していないときはBは0でないのでTBは0になる。これは、STRIG(3)でBボタンが押されたか押されてないかを調べるときとおなじだ。

じっさいには、いちいち3つに分けずにいっぺんに式を作ることが多い。つまり、

TB=(PEEK(&HFBEB)AND4)=Ø

このTBによってGRAPHキーをBボタンふうに使えるのだ。

●図1 キーマトリクス表

ワークエリアのアドレス	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
FBE5	7	6	5	4	3	2	1	0
FBE6	;	[	@	¥	^	−	9	8
FBE7	B	A	_ ※1	/	.	,	]	:
FBE8	J	I	H	G	F	E	D	C
FBE9	R	Q	P	O	N	M	L	K
FBEA	Z	Y	X	W	V	U	T	S
FBEB	F3	F2	F1	かな	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
FBEC	RETURN	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
FBED	→	↓	↑	←	DEL	INS	CLS	SPACE

※1 同時にSHIFTキーを押したときの文字(アンダーバー)。このキー単独ではかな以外の文字を表示しない。

【テンキー】

ワークエリアのアドレス	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
FBEE	4	3	2	1	0	※2	※2	※2
FBEF	.	,	−	9	8	7	6	5

※2 メーカーによって対応する文字が異なる。

究極の打法・ブラインドタッチ

原稿を見ながら演説する政治家はいても、台本を見ながらしゃべる漫才師はいないし、鍵盤を見ながら演奏するピアニストもいない。

見なければならないものがほかにあるからだ。漫才師は聴衆を、ピアニストは楽譜や指揮者を見るのにいそがしい。

ゲームをしながらジョイスティックを見ている人はいないし、CGをかきながらマウスを見ている人もいない。どちらも画面を見るのにいそがしい。

しかし、プログラムなどを入力するときに、入力されたものが次々に表示されている画面を見ないでキーボードを見ていたり、せいぜい、キーボードと画面を交互に見比べていたりする人は多い。

キーボードを見ずにキーを打つ「ブラインドタッチ」という打ち方を知らないからだ。

思い切って、キーボードをまったく見ずに画面やリストだけを見ながらプログラムを打ちこんでみよう。それだけで、思ったよりはうまくいく。自分がキーの配置をけっこう覚えていることに気づくだろう。もっとも特殊な記号やグラフィックキャラクタは別だが。

⬆リスト5の実行画面。打ったキーが光る

図2のような指の守備範囲を守れば、指をほとんど動かすことなく楽にキー入力していける。右手小指の守備範囲がいやに広いが、そのかわりこのあたりは使用頻度の低いキーばかりで、おそらく、もっともよく使うのはBSキーだ。

SHIFTキーは、左手の範囲のキーを打つときは右手で、右手の範囲のキーを打つときは左手で押さえるようにする。SHIFTキーが2つあるのはそのためだ。

キーを打ったら、つねにホームポジションと呼ばれる位置に指を持ってきておくのが原則だ。

右手の小指で0を打ったり、左手の薬指でXを打ったりすることに抵抗のある人もいるかもしれないが、ほんのちょっとその違和感をがまんしていると、数日で英数字だけならキーボードをまったく見ないで打てるようになる。それがブラインドタッチというやつだ。

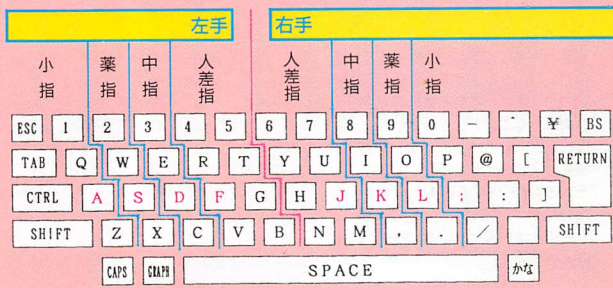
ブラインドタッチに慣れると、頭のなかで描いた文字列がすぐに画面に現れるようになる。

キーボードは他機種でもほとんどおなじなので、MSXでブラインドタッチができると、ほかの機械でもできるようになる。キーボードという文化がしばらく続くかぎり、ここでブラインドタッチの練習をしておいて損はない。

ちなみにリスト5はそのための英数字限定の練習用だが、まず手始めにこのプログラムをキーボードを見ずに打ちこんでみよう。

●図2　ブラインドタッチのための指のポジション

左手：小指　薬指　中指　人差指
右手：人差指　中指　薬指　小指

ESC 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 − ^ ¥ BS
TAB Q W E R T Y U I O P @ [RETURN
CTRL A S D F G H J K L ; :]
SHIFT Z X C V B N M , . / SHIFT
CAPS GRAPH SPACE かな

※赤い字のキーがそれぞれの指のホームポジションとなるキー

●リスト5　簡易ブラインドタッチ練習装置

```
100 '*** ｶﾞﾒﾝ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
110 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0
120 PSET (0,0),0:DRAW "S4A0C15"
130 OPEN "GRP:" AS #1
140 '*** ﾍﾝｽｳ ｶﾝｹｲ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
150 DEFINT A-Z
160 DEFFNP(N)=PEEK(&HFCB7+N)+PEEK(&HFCB8
+N)*256  'LP ﾉ Xｻﾞﾋｮｳ ﾄ Yｻﾞﾋｮｳ
170 DIM X(5,7),Y(5,7)
180 K$="R8F2D10G2L8H2U10E2"
190 '*** ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ ｻｸｶﾞ
200 FOR I=0 TO 3
210 READ X,Y,L
220 DRAW "BM=X;,=Y;"
230 FOR J=0 TO L:DRAW K$:READ A$
240 AD=VAL(MID$(A$,2,1))
250 B=VAL(MID$(A$,3,1))
260 X(AD,B)=FNP(0)-1:Y(AD,B)=FNP(2)+1
270 DRAW "BF2BD2":PRINT #1,MID$(A$,1,1);
:DRAW "BE4BR2"
280 NEXT:NEXT
290 '*** ﾌﾞﾗｲﾝﾄﾞ ﾀｯﾁ ｱｼｽﾄ
300 FOR AD=0 TO 5:B=7
310 C$=BIN$(256+PEEK(&HFBE5+AD))
320 C=INSTR(9-B,C$,"0"):IF C=0 THEN 350
330 B=9-C:LINE (X(AD,B),Y(AD,B))-STEP(10
,12),15,BF,XOR:BEEP:LINE (X(AD,B),Y(AD,B
))-STEP(10,12),15,BF,XOR
340 B=B-1:GOTO 320
350 NEXT
360 GOTO 290
370 '*** ｻｸｶﾞﾃﾞｰﾀ & ｷｰﾏﾄﾘｸｽ ﾃﾞｰﾀ
380 DATA 19,16,12    :'ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ ﾀﾞｲ1ﾀﾞﾝ
390 DATA 101,202,303,404,505,606,707,810
,911,000,-12,^13,¥14
400 DATA 28,33,11    :'ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ ﾀﾞｲ2ﾀﾞﾝ
410 DATA Q46,W54,E32,R47,T51,Y56,U52,I36
,O44,P45,@15,[16
420 DATA 32,50,11    :'ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ ﾀﾞｲ3ﾀﾞﾝ
430 DATA A26,S50,D31,F33,G34,H35,J37,K40
,L41,;17,":20",]21
440 DATA 40,67,10    :'ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ ﾀﾞｲ4ﾀﾞﾝ
450 DATA Z57,X55,C30,V53,B27,N43,M42,",2
2",.23,/24,_25
```

【100〜130　画面初期設定】行120のPSET文はDRAW文用にロジカルオペレーションを初期化。それに続くDRAW文は、GML（グラフィック・マクロ・ランゲージ）のスケールファクタ、回転、色を初期化している

【140〜180　変数関係の初期設定】行160のユーザー定義関数は、グラフィックのLP（最終参照点）の位置をワークエリアから直接読みだすためのもの。FNP（0）がLPのX座標、FNP（2）がY座標（行260で使用）。また行170の配列X（AD, B）、Y（AD, B）は、それぞれ&HFBE5からADバイトのワークエリア（キーマトリクス）のビットBに対応するキーの左上の座標用（行330でキーの反転に使用）

【190〜280　キーボードの作画】行370以降にあるデータに読みこみ、作画。行260はそのときのLPを利用して、配列X、Yを計算設定している

【290〜350　キー入力受け付けと反応（メイン）】入力判定は、すべてキーマトリクスを調べておこなっている（行310〜320）。キー入力があると、行330でビープ音を出しながら文字の色を一瞬反転させる（フラッシュする）

【370〜450　作画データとそれぞれに対応するキーマトリクスデータ】行380、400、420、440は、キーの段ごとのデータで、それぞれ順に、段の左上X座標、Y座標、キーの数。それ以外は、各キーのデータで、3文字単位。各文字は、左から、キーに対応する文字、対応するキーマトリクスのアドレス−&HFBE5（AD）、おなじくビット（B）

FFB
ファン ファン ボックス

夏のイベントの写真を見ていると、なんだか遠い日のことのようだ。そろそろ冬休みの計画をねっているというのに……。今年は温泉かスキーか常夏か。あっ、そのまえにクリスマスの計画たてなきゃ。

EVENT

'92夏納涼MSXまつりの報告②

先月号にひき続いて、イベントの報告をしよう。東京新宿の都庁ビルのすぐ横の住友ビル地下1階のホールで、8月17〜18日の2日間行われた。当日は夏の暑さをふっとばす意味で、浴衣姿あり、ちょうちんあり、のお祭り騒ぎだった。新作ゲームのテストプレイもよかったけど、異常に盛り上がったのはファンダムの「ねこバレー」と「BOMBER☆くらげ」のゲーム大会。楽しかったね。MIDI楽器を使った寸劇や、カラオケ大会のステージも印象深かった。東京以外のみんなにも見てほしかったな。ちょっと残念。

一方まじめなほうは、アスキーネットの人が今回から参加して、通信を実際に見せてもらったのも収穫だった。Mファンとイベントあてに送られてきたCGのコンテストは、下でくわしい報告をしておく。みんな力作ありがとう。

そして、次回のイベントでまたみんなに会えることを楽しみに、バイバイ。

↑熱く燃えたゲーム大会。円のなかにいるのはササヤと読者代表くんなのだ

入賞作品のなかから

MファンのCGコンテストと、イベント用として送られてきた作品を予備選考し、会場に70作品を展示した。そして、ソフトハウスの方々で、構図・色彩・技術・演出・魅力について各10点満点で採点。グランプリを決定する予定だった。ところが票のわれかたがすごくって、ソフトハウスごとに賞をもうけることにした。右で紹介した以外の作品は今月のCGコンテストのページで見てね。

↑マイクロキャビンの伊藤さんは熱心にCGの評価をしていた。たいへんだった！

●セント・エレナの焦燥
↑アスキーネット賞作品。動物とふんいきがいいね

●フレイ空をゆく！
↑マイクロキャビン賞作品。やっぱりフレイしかない

●目標得点75点(無理だろうな)
↑ブラザー工業・タケル賞。淡い色と小間物が印象的

■CG入賞作品一覧表

	作品名	作者名	年令
イベント賞	羽娘	三浦一誠	20
パナソニック賞	Because	中林雅人	21
マイクロキャビン賞	フレイ空をゆく！	ねぎとろ	24
ブラザー工業・タケル賞	目標得点75点(無理だろうな)	某A庁職員	?
ビッツー賞	展覧会にて	Mr. モノマネ	18
アスキーネット賞	セント・エレナの焦燥	レビュー山本	22
アスキー賞	鳥の飛ばない都市	SABUROWTAA	18
MC(司会のお姉さん)賞	無敵の三人	佐々木達也	20
MSX・FAN賞	MOLE?	みひ	14

PRESENT

さあ応募しなさい

①『多摩テック』の入園＋のりもの1回券……2名様10組(提供／多摩テック)

有効期間が、1992年11月30日までなので、しめ切りは特別に10月19日着。発送は翌20日予定。多摩テックは東京の日野にある。だからお近くの方のみが対象だ。ごめんなさい。

ところで多摩テックにはカートが7つ、ホットロッドにジョットライダーなど健康的。観覧車もある。もちろんお弁当をもってのピクニックもいいし、いろんな楽しみ方ができる場所だ。

②『ドラゴンクエストV』カンペンケース……10名様(提供／エニックス)

ふたをあけると中を上下段にわけるトレイがあって、その全部にイラストがほどこしてある。ゲームのファンでなくてもほしいアイテムだね。

↑多摩テックのホットロッド。車体が浮き上がるすごいヤツ

↑ドラクエVのカンペンケースはカラフルなうえにしっかりもの

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、下記の住所まで送ってほしい。〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係 しめ切りは10月30日必着。発表は11月発売の本誌で。

プレゼント係より

10月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発売されていない「プライ下巻完結編」「シムシティー」をのぞく発送は、すべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書きそえて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発表後約1か月ぐらいかかります。

応募券 FFB⑪

アンケートハガキより

●今月のぎよへ／いつのまにか編集していらっしゃるみなさんが私より若くなってしまっている。ぎょへ!! これってけっこうコワイもんがあるなー。そーしてだんだんフケてゆくのであった。(静岡・蝦名広一)⇨この人は29歳だが住んでいるビル名は「真光ビル」だそうだ。本人が真光かどうかは別として、私は統一教会ではないが、なぜ編集部のみんなの年齢がわかるのでしょう。ひとついえることは編集長だけは昔からかなり年上のままだということか。(バ)

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで。②楽しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座⇩「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは⇩「バボの人生相談」係まで。【特典】①④はとくに功績のあったハガキに、②③は採用者全員にMファンテレカをさしあげます。※あて先は〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN編集部・おはこん」係まで。

おはなしこんにちわっ

うめぼしまん

大阪・J-PANDA₂(16歳)⇩牧歌的なイジメをテーマにした作品が得意と見えるが、実生活がそうさせるのか? 誰かにパンツむかれていじめられたのか? でもこれがこーもんだったらボラギノールを買ったほうがいいと思うぞ(ノ)

成長して肛門

素敵などらエモン

山口・S-II⇩どこかでバボを見かけたら、マンモス花子と声をかけよう。しかし、一度も会ったことのないうら若き乙女によくそこまでのネーミングができるな。闇夜の晩に気をつけたほうがいいぞ(ノ)

アゴのある羊

京都・鶴田のジャンピングニー(16歳)⇨ノーマルな感性だ。オーストラリアのPRビデオでは、羊の群が牧場を走ってたと思ったら次のカットでは丸焼きにしていたぞ。それにしても藤岡弘のような羊だな(ノ)

タナカの風刺萬画

岐阜・田中将司(19歳)⇨風刺萬画家タナカの面目躍如というところか。誰にも止められぬのではない、止めるのは一人一人の国民なのだよ。選挙権獲得まであと1歩だ。がんばれ、タナカ!(ノ)

●バボさんはほめられるとそのハガキを載せるのですか? もしそうなら私もひとつ。「バボはきれいだ。編集長よりも」。どうです?
(宮城・黒澤一郎)

編集長よりきれいな人は東京都だけでも25万人はいそうなのであまりうれしくないぞ。

●「恋をしたら沖縄へ行きましょう」と中山美穂はいっているが、沖縄に住んでいる人はどこへ行けばいいのだ。
(沖縄・屋嘉部誠)

それで思い出したぞ、オルケスタ・デラ・ルス。あれはたまらん。あのボーカル、大っきらいなんだ昔から。顔がすごいのはしかたないが、ときどきパンチラしているのは許さじだ。

●僕はサイケデリックコーナーのともやさんのほうが好きです。
(神奈川・BAKA GUY)

おそらく、みなそうだろう。それにしてもなつかしいぞ、ともや。元気にしているのか。別に会いたくはないが。

●去年の今ごろ、芸能番組を騒がせていた「日本すいか割り協会」は今なにをしているのだろう。たしか会長が「すいか割りは、将来、国体の競技になる」といっていたのを僕は忘れない。
(鳥取・山中善清)

今なにをしているのだろうといえば、先日、用があって入った市ヶ谷のビルの地下で公衆電話を使おうとしたら、やけにカチッとした頭の男がよく通る声で「道に迷っちゃったんですよ」と電話をしていた。尾形大作だった。さすがは無銭旅情だ。そういえば昔、やけに髪の固そうな男が前を歩いていたが、それは飛鳥涼だった。という話は大昔書いたかもしれない。

●9月号で愛知県の井上くんが名古屋には「極楽」というところがあると書いていたが、なんと「黄金」というところもあります。そのうえ「黄金橋」まである、すばらしき名古屋です。
(兵庫・名古屋生まれのEじま正識)

これは「こうがね」と読むらしいが、私にはどうしても好きになれない響きの言葉というのが多々あって、最近はもっぱら「おうごん」だが、ちょっと前までは「パーシャル解凍」だった。「こうばしい」とか「めしあがれ」もけっこう嫌いだ。だからなんだ。

●自由の女神をも消してしまう「デヴィッド・カッパーフィールド」だが、この名前はひどいと思う。
(神奈川・久住修)

「かっぱ」なのがいけない。日本人は「かっぱ」というと「かっぱっぱるんぱっぱ」か「カータン」だもの。それにどうでもいいけど襟足(えりあし)切れよな。西武の秋山、おまえもだ。

●父の仕事の関係上、有名な会社に電話したりするが、「パロマ」は最近、フタが"くるりんぱ"と開くガステーブルを作ったそうで、電話には「はい、くるりんぱのパロマです」と出るぞ。
(長野・ちくたけ)

某ダスキンの「フェディとひとこといってください」というCMが気になったので、ほんとうに電話して"フェディ"といったところ「あ、フェディのご注文ですね」と冷静にいわれたぞ。子供っぽいことするなよな、わたしのことだが。

●よけいなお世話ですが、カタギの仕事をしたらどうですか。
(千葉・オッペケペ)

こんな原稿でも回転寿司なら200皿は食えるくらいのお金をもらっているのでやめられないぞ。つらいことも「スクールウォーズ」のイソップに比べればなんでもないことだ。お、こんなところで字数をかせいでいる場合ではない。ささやのためにとっておかねば。

●9月号でささやさんは、スペースがなかったおかげで助かったところを悪いけど、それはいわされているんですか、それともいわなければいけないんですか。(長野・竹田の味方の私)

またふりだしにもどったな。ささや答えておやり。(バボ)

☆それはやはりその、わたくしはそのバボさまの下僕でございますから、バボさまのためならたとえ火の中、水の中。え、答えになってない? そのようなことをいわれましても。(ささや)

アンケートハガキより

●わたしは増田しません/テレビで外人が「オーマイガッ」といっていると、訳で「私のかわいい夫と息子を返して!」などと出るのは納得できない。「レーサー100」も「イヤー」が訳では「ダッシュもさ!」になっている。(愛媛・山岡裕介)⇨イヤーといえば耳か年と思うわたしもわたしだが、会社にかかってきた外人からの「増田さんいますか」という電話に「アイ・ドント・マスダ」といったのもわたしだ。「いません」といいたかったのだが。(バ)

ついに今月私は四捨五入すると30歳になってしまう。だがまだ5年残っている。その頃までずっとGMボーイのままでいられるだろうか。いやGMおやじになっているのかも……!? 評：高田陽

10/21 交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説Vol.2

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1113
価格	3000円(税込)
備考	

欧州・中世をイメージした壮大なRPGには、同じ土地で育(はぐく)まれたオーケストラの音色がよく似合う。というわけで、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の交響曲アレンジ・アルバムがリリースされる。残念ながら(私にとってはだが)、ほんものののオーケストラによる演奏ではなく、どうやらシンセサイザの打ちこみによるオーケストレーションのようだ。とはいえ、シンセのみで演奏されたということを考えれば、この出来はすばらしい、といわざるを得ない。バイオリンのピチカートなどもほんものそっくりで驚き。しかし、そっくりという言葉は決して賛辞ではないはずだ……。

10/21 アクスレイ

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7606
価格	2800円(税込)
備考	

9月に発売された、コナミのスーパーファミコン版シューティング『アクスレイ』が早くもアルバム化される。試聴テープをカセットデッキに入れスタートさせると、やはり流れてきたのはコナミの音楽。メーカー自体に音楽に対する1つのポリシーがあり、それが的確に作品に反映されているのはスゴイことだと思う。今回のアクスレイでは、メロディ・ラインの淡々としたリズム・パートの映(は)える曲が大半をしめる。SEが混(から)されば、また印象も変わるだろう。あくまでGM。ゲームと絡んだときこそ本領が発揮されるというもの。オリジナル19曲に、MIDIアレンジ3曲も収録。

10/5 大戦略エキスパート～兵士達の狂想曲～

メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4026
価格	2800円(税込)
備考	ジャケット・ステッカー付

アスキーのスーファミ版のウォー・シミュレーション『大戦略エキスパート』の音楽集。この音楽を作曲にするにあたって2人の作曲家は、映画音楽を作るつもりで、そして、クラシカルなオーケストラ・サウンドにするという点で一致したそうだ。人間の複雑な心理が交錯する戦争というものを表現するには、微妙な感情の起伏を反映できるオーケストレーションがいちばんよいと考えたのだろう。実際、勝利の曲には喜びとともに虚しさも織りこんだという作曲者の弁が伝えられている。場面場面を想像しながら作られただけあって、楽曲にはドラマを感じさせる力が秘められている。

10/21 GAME MUSIC FESTIVAL ～SUPER LIVE'92～

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00099
価格	2500円(税込)
備考	初回特典／CDサイズ・バンド・ロゴ・ステッカー(4枚組)付

8月22、23の両日、GM最大のイベント「GMフェス'92」が開催された。サイトロンの4バンド、GAMADELIC、ZUNTATA、ALFH LYRA、S. S. T. BANDはもちろんのこと、J. D. K. BAND、矩形波倶楽部も出演。とにかく、言葉では語りつくせない大盛況ぶりだった。で、その感動を再びというわけで、サイトロン4バンドの演奏を収めたライブ・アルバムがリリースされる。ツイン・リードギターのS. S. T. の初アレンジ「S. D. I.」や、アルフの「ストII」、GAMADELICの「カルノフ」、ZUNTATAの「ダライアス」をバッチリ収録。

●8月22日(土)

GAMADELIC

ZUNTATA

⬅ミスターKのラップ爆発。ファンキーな舞台

⬅裏方あわせて総勢14人の熱のこもった演奏

⬅最後は全員登場で、会場は大盛りあがり！

●8月23日(日)

ALFH LYRA

S・S・T BAND

⬅やっぱりストIIの人気はハンパじゃなかった

⬅GM界の大御所。貫禄ぶりを見せつけた

⬅今年のGMフェスもこれで終了。お疲れさま

10/21 交響組曲「ドラゴンクエストV」天空の花嫁

ついに、『ドラクエV』発売／ 秋の夜長もなんのその、この号が出る頃には何万人もの国民を寝不足におとしいれていることだろう。CDの発売日までにはクリアして、ゆっくり音楽鑑賞できるようにがんばってくれたまえ。そう、このシンフォニック・アレンジは格調高く、まさに音楽鑑賞という言葉がぴったりだ。心もち前作のIVよりもおとなしめの曲が多い気もするが、今まで我々が心のなかでつちかってきたドラクエのイメージどおりの曲であることは完全保証する。

メーカー	アポロン	
媒体	CD	カセット
品番	APCG-9004	APTG-9004
価格	各3600円(税込)	
備考	2枚組、ロゴ・ステッカー＆全曲楽譜付、初回特典／スペシャルBOX入り＆ロゴ・アイロン・プリント	

レコーディング

⬆レコーディング風景。すぎやま氏のタクトを振る手に力がこもる

ファミリーコンサート

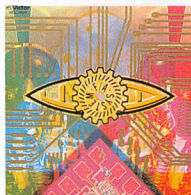
⬆8月18日、N響の演奏でコンサート。指揮のすぎやま氏も満足なごようす

アンケートハガキより

●ささやとわたし／8月17日、18日の東京でのイベントで、ささや氏のかいたバボさんのイラストがセリにかけられた。落札は450円。(埼玉・ITSUKA)
⇨そんなに金を出して買う人も買う人だ。まあ絵より本物のほうがセクシーダイナマイツだが、先日ささやたちと食事をしたとき「バボさん結婚しないんですか」といけしゃあしゃあと聞かれたぞ。じつはわたしもぎりぎりだ。こうなったら落札してくれ。今なら5万でも一生ついていく。 (バ)

10/21 F／A(エフ・エー)

メーカー	ビクター音楽産業
媒体	CD
品番	VICL-15011
価格	1500円(税込)
備考	

ひさびさのナムコゲームサウンドエクスプレスVol.7にあたる今回は、8月のAMショーに出品された「F／A」だ。この「F／A」は、Fがファイター(戦闘機)、Aがアタッカー(攻撃機)という意味。最新鋭のファイター&アタッカー16機のなかから自機を選べる縦スクロール・シューティングで、その設定どおり音楽もハイスピードでビュンビュン行く。メロディらしいものはほとんどなく、パーカッションが完全に主導権を握っている。ネオ・サイケとでも呼ぶべき先端サウンドで、人によってはちょっとしたトリップ感を得られるかも。

10/21 FIXEIGHT/TOAPLAN

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00100
価格	1500円(税込)
備考	CDジャケットサイズ・カラー・ステッカー

究極シューティングでおなじみ、東亜プランの新作アクション・シューティングが早くもG.S.M.1500シリーズで登場する。8分以上にもおよぶオーケストラ・メドレー・アレンジに続き、新音源によって奏でられるオリジナル・サウンドも完全収録。おまけに、75種類を数えるというSEも収めた。突き上げるような低音に縁取られるハードな曲調は、プレイヤーの心を「どっからでもかかってきな」状態にしてしまう(わけがわからんが……)。とにかく、闘争本能を呼びさます魔性の力みたいなものを感じさせるサウンドだ。危険なふんいき。

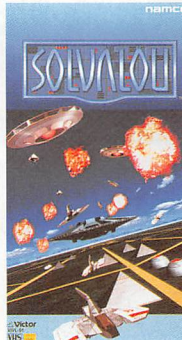
10/7 STREET FIGHTER II' ～究極奥技編～

メーカー	ポニーキャニオン	
媒体	ビデオ	LD
品番	PCVP-10960	PCLP-00367
価格	各4800円(税込)	
備考	60分カラーHi-Fiモノラル(CXデジタルCLV)	

収録時間60分に、ダッシュの魅力をギュッと圧縮したようなLDが発売になる(ビデオは発売中)。キャラごとの必殺連続技は参考になるし、同キャラ対決の死闘には息をのむ。おまけに、あのプロレスラー大仁田厚さんが試合を解説するという悪ノリぶり。とにかく、いまだストII'旋風にまきこまれている人にはおススメ。

10/21 ソルバルウ

大型筐体による3Dシューティング「ソルバルウ」が遅まきながらビデオ化された。このゲームに現在進行形でハマっている人は少ないと思うが、ゼビウス・フリークにとってはライブラリーに一品増える朗報であろう。プレイの生録にくわえ、約8分のキャラクタ集がウレシイ。最後には、'89に制作された名作、CGでゼビウスの世界をイメージした超短編映像(約2分)も追加収録。

メーカー	ビクター音楽産業	
媒体	ビデオ	CD
品番	VIVL-91	VILL-71
価格	4900円(税込)	
備考	40分カラーHi-Fiモノラル	

10/21 「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」Vol.1～王子の旅立ち～

英雄伝説I、待望のアニメ化。――美しき世界、イセルハーサ。その中央に位置するファーレーン王国では王の側近アクダムによる反逆が起き、国王と王妃が殺害されてしまう。しかし、世継ぎ子のセリオス(声:山口勝平)だけはその手を逃れる。やがて、10年の歳月をへて、彼は16歳の血気盛んな少年になった……。

メーカー	キングレコード
媒体	ビデオ
品番	KIVA-154
価格	5800円(税込)
備考	30分カラーHi-Fiステレオ

10/21 バーディー・ベストキャラクターズ

瞳キラキラの美少女キャラを鑑賞するビデオ・シリーズ第4弾は、バーディーソフトに決定。気になる収録ゲームは、『CAL I&II』『JOKER I&II』『ARTEMIS』『BEAST2』『PAL』。もちろん、今回もお楽しみのオマケがあるぞ。このオマケでは『CAL III』の原画が見られる。コマ送りでパラパラッとね。

メーカー	NECアベニュー	
媒体	ビデオ	LD
品番	NAVL-10014	NALL-10028
価格	3000円(税込)	3800円(税込)
備考	30分カラー、ビデオ／Hi-Fiステレオ、LD/CAVステレオ、キャルIIIの彩色原画60コマ送り	

各社新譜情報

★ポニーキャニオン
<9月2日>……●山形新幹線つばさ「WING」(ビデオ)⇨BGMにZUNTATAの曲を使用。30分3500円。
<11月20日>……●龍虎の拳⇨SNK、NEO・GEO版格闘アクション。SNKサウンド・チームのバンド・デビュー盤となる。

★キングレコード
<11月6日>……●パーフェクト・セレクション・グラディウス第2章⇨例によってNazo²プロジェクトが手がけるアレンジ作品。CD3000円。
<11月21日>……●ファルコム・ネオ・クラシック⇨日本ファルコムの作品をクラシカルにアレンジ。CD2枚組4500円。●スナッチャー～ジョイント・ディスク～⇨既発売のスナッチャーの音楽集。CD3枚組4800円。全84曲収録。●スナッチャー～ズーム・トラックス⇨スーパーCD-ROM²版から。CD2800円。
<12月16日>……●イース・天空の神殿～アドル=クリスティンの冒険～⇨オリジナル・ビデオ・アニメ。全4巻シリーズの第1巻。30分5800円。

★ビクター音楽産業
<12月16日>……●(仮)ワルキューレの伝説⇨交響曲アレンジ作品。スロバキア・オーケストラの演奏を現地収録。特典にB6判イラスト集を予定。
<1～2月>……●ビデオゲーム・グラフィティVol.8&9⇨『スーパーワギャンランド』『スティールガンナー』などを予定。予価各CD2300円。――来年2～4月頃発売で、『ソルバルウ』、6人同時プレイ版『ギャラクシアン³』のCD、『スティールガンナー1&2』のビデオなどを企画中。

★NECアベニュー
<11月21日>……●(仮)キャル1&2⇨バーディー作品の音楽集。オリジナル+アレンジ。CD2800円。●ポニーテール・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇨キャラ画像集。30分、ビデオ3000円、LD3800円(CAV)。
<12月21日>……●エルフ・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇨『エル』『フォクシー2』『ドラゴンナイトIII』などの画像集。予定収録時間50分。ビデオ3800円、LD4800円(CAV／両面)。●PMD98⇨『プリンセスメーカー』などを手がけた、梶原正裕氏を始めとする4人のコンポーザがPC98の音の限界に挑む。詳細未定。

★アポロン
<11月21日>……●ティラムバラム⇨ライトスタッフのRPGのフルアレンジ・アルバム。CD2800円。

★光栄
<11月26日>……●光栄オリジナルBGM集VOL.6&7⇨オリジナル・サウンド集。6：提督の決断、スーパー大航海時代／7：三國志III、スーパー・ロイヤルブラッド。予価各2500円。
<12月21日>……●信長の野望～覇王伝～⇨同名シミュレーションのアレンジCD、2900円。●魂の門⇨同名のアクション・アドベンチャーのアレンジCD、2900円。●CDドラマ・コレクションズ『三國志』／三、曹操孟徳之巻&四、諸葛亮孔明之巻II⇨有名声優を迎えてのCDドラマ。各3300円。

★東芝EMI
<12月中旬>……●ヴァルケン⇨NCSのスーファミ版ロボット・アクション。オリジナル完全+全曲MIDIアレンジ+アレンジ3曲収録。CD2500円。

■イベントのお知らせ／OVA『イース・天空の神殿～アドル=クリスティンの冒険』の完成イベントに抽選でご招待。●会場⇩〈名古屋〉11月3日・名古屋港湾会館(名古屋港駅)、ゲスト・辻谷耕史&三石琴乃〈大阪〉11月15日・市立労働会館(森ノ宮駅)、ゲスト・本多知恵子&三石琴乃〈東京〉11月28日・天風会館(護国寺駅)、ゲスト・草尾毅&三石琴乃●応募方法&記入事項(往復ハガキ使用のこと)⇩①往信表(あてさき・〒162新宿区牛込郵便局止「OVAイース・イベント事務局MSX・FAN係」)②往信裏(自分の住所、氏名、年令、学年または職業、電話番号、希望会場)③返信表(自分の住所、名前をあて名の場所に記入)④返信裏(未記入)●しめ切り⇩名古屋10月17日、大阪10月24日、東京11月5日必着

●今月のうんこ／○○クンのクンがクソに見えてしまい、なんだか人をバカにした気分になれるのでとてもウレシイ。(茨城・堀越怡史)⇨その昔アミマガ隠居じじいが飲み屋で「味りん干」を「アジリンチ」と読んだ話は前にもしたが、当時その彼の部下だった男のコは寿司屋で「車子」を「くるまこ、ください」といっていた。かつて部下だったわたしも、牛乳パックの「あけ口」を「あけろ」だと思っていた。バカばっかり使っていたんだなあ、あの人も。(バ)

さすが、夏休みあけでおじゃる。先月とは比べものにならないくらいの作品が届いたでおじゃる。それから、最近みんなの作品のレベルが高いので、賞金・賞品のシステムも手直ししてみたぞよ。

MSX FAN 付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

POINTシステム

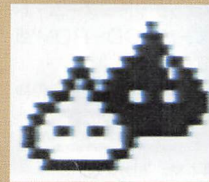
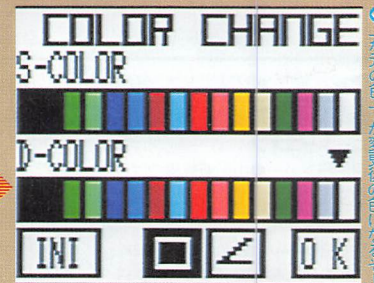
投稿された作品をビッツーCGチームの5人が、1人1～5点の5段階で評価します。項目は、イラスト部門が構図・色彩・魅力・背景・表現力、紙芝居部門が構図・色彩・魅力・演出・技術、ぬりえ部門は色彩・背景・表現力の3つです。

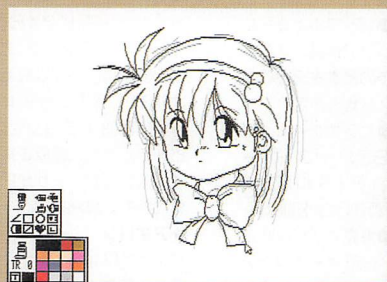
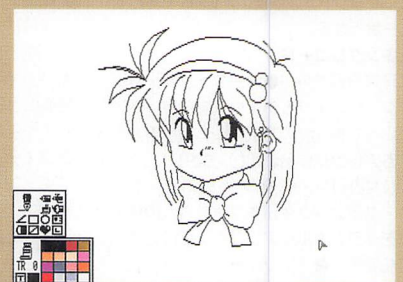
総合POINTS	部門別 賞金・賞品			
	イラスト部門	紙芝居部門	ぬりえ部門	
100～125	現金1万円	現金2万円	60～75	現金5千円
80～99	現金3千円	現金5千円	50～59	掲載誌
60～79	ディスク5枚+テレカ	ディスク5枚+テレカ	40～49	テレカ

グラフサウルスCG講座

CGを描いている人のほとんどは、紙に絵を描いたことのある人だろう。そのときどうやって描いているでおじゃるかな？　まずえんぴつで下描きをする。そして、下描きがおわったらペン入れをする。ペン入れが完成したらインクがかわくのを待ってから消しゴムで下描きの線を消す。あとは修正をしたり、トーンをはったりして1枚の絵になるわけでおじゃる。これと同じことが実はCGでもできるのだ。下描き・本描きはマウスでぐりぐり。消しゴムはカラーチェンジを使うのでおじゃる。修正・トーンはりはルーペ・ペイントにあたるマロ。さて、今回紹介するのは、CGでの下描きから本描き、そして消しゴムにあたる部分だ。そのなかで特に消しゴムの使い方に注目してみたい。ふつうの消しゴムだと下描き・本描き全部を消してしまうので、ここではカラーチェンジという機能を使った消し方を紹介してみようぞ。やってみると実にかんたんでおじゃるぞ。

下描きしておけば、本描きがラクチン♪

カラーチェンジという機能を知っているでおじゃるかな？　最初にぬった色をそっくりちがう色に取りかえる機能なのだ。これを使うと指定した範囲内の指定した画面上の色を別の色に変更できるというスグレものだぞよ。ペイント機能を使ってぬりかえたときとの大きなちがいは、タイルを使いまくった絵に差がでてくるのだ。タイルは1ドット1ドットちがう色で構成されているため、ペイントでぬりかえるとけっきょく全部のドットをぬり直さないといけない。しかし、カラーチェンジ機能は指定された色を自動的に見つけだし、その色だけをぬりかえてくれるのでおじゃる。さて、今回紹介するのは、この機能を利用した下描き&本描きの描き方ぞよ。まずはペンを灰色にして、ガリガリと下描きを描いてみるでおじゃる。終わったらペンを黒色に変更。下描きの線を参考にしてその上にそのまま本描きをするでおじゃる。おわったら、カラーチェンジのウインドウを呼び出し、灰色を白に設定してから絵をかこんでみよう。すると下描きの線が消え、本描きの線だけが残るというわけだ。

カラーチェンジ機能

↑上が元の色、下が変更後の色になるぞよ

↑いつものように、マウスでグリグリ描く（SCREEN7）

↑その上にちがう色でしっかりした線をのせていくマロ

↑カラーチェンジで下描きを白にして消せばこのとおり！

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ！　ビッツーでは数すくない、まともな人物（うそ）

Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な人物

イラスト部門

なんと今月は紙芝居部門の採用作品がなく、イラスト部門大特集／(いいすぎ)になってしまったぞよ。紙芝居部門あてには2〜3通きていたんだけど、おしくも採用作品はなかったでおじゃる。残念。次回、紙芝居部門の力作がくることを心から待っているぞよ。

ということで、イラスト部門でおじゃる。夏休み明けということもあって、こっちはさすがにたくさんの投稿がきたぞよ。そして、去る8月17〜18日に行われたイベント「MSXフェステバル」のCGコンテストで賞をとった作品も、こっちのCGコンテストでも採用しているでおじゃる。くわしくは、FFB(92ページ)を見てたもれ。イベントでみごと受賞した作品は、コメントの所に各賞を書いておくぞよ。受賞したみんな、おめでとうだぞよ／

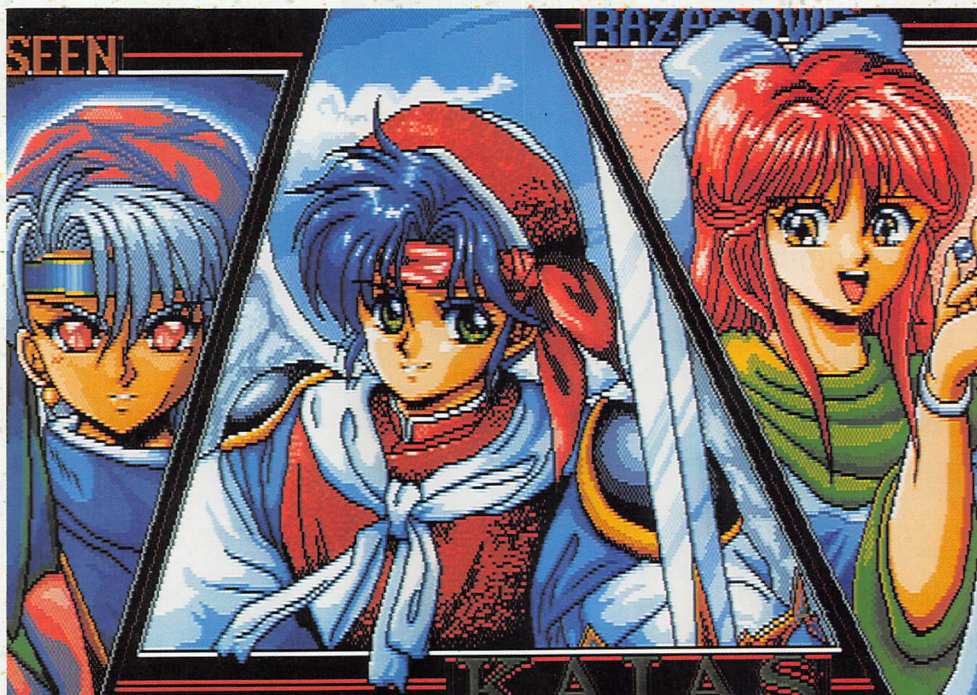
題なんてありませ〜ん

鹿児島県・エスタリーナ(16歳) S7

100 POINTS

細かく描かれていてグーでおじゃる。キャラクタもしっかりしているし、色使いもうまい。ほとんどプロレベルぞよ。さらに、作者は女の子でおじゃった／　男性諸君もまけずにかんばってたもれ。㊕

エスタリーナのコメント

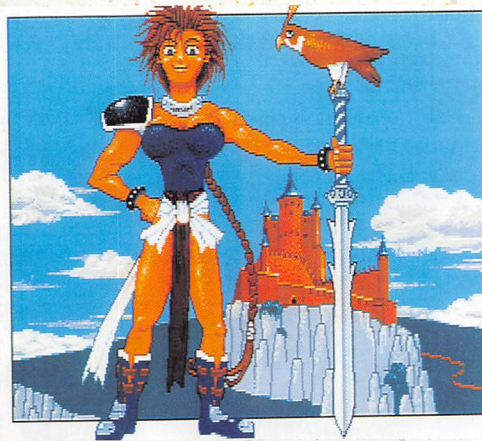
あ〜まさか採用していただけるなんて思いもしなかったことですわ♡　私、とってもうれしい♡　特に「題なんてありませ〜ん」は、ダメだなと思っていたのに……。私は、本当とにかく丁寧に描くことを心がけていますの。でも背景がうまく描けません。だれか私に背景の描き方をくわしく教えてくださいませんか？(なんて無理な話ですわね)

展覧会にて

鹿児島県・Mr.モノマネ(18歳)

99 POINTS

とにかく背景の描きこみのよさが目につくでおじゃる。タイルをうまく利用していてバッチシ。イベントではビッツー賞を受賞。おめでとう。㊕(構図18・色彩20・魅力18・背景23・表現力20)

無題

茨城県・紅孩児(18歳) S7

98 POINTS

この日本人らしくないタッチが気に入ったぞよ。元気のいい色使いでおじゃる。モチーフとしてはありがちだが、描き方でかわるものだマロ。㊕(構図19・色彩19・魅力21・背景19・表現力20)

記号の解説

Ⓖグラフサウルス Ⓟパナソニックシステムディスク Ⓕ F I ツールディスク Ⓓ DD倶楽部 ㊎自作ツール ㊐その他のツール
S5 SCREEN5　S6 SCREEN6　S7 SCREEN7　S8 SCREEN8　S12 SCREEN12　IN インタレースモード

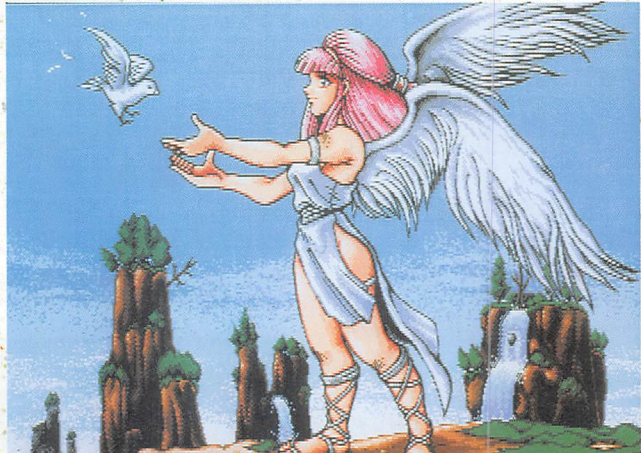
鳥の飛ばない都市

千葉県・SABUROWTAA（18歳）　Ⓓ S5

98 POINTS

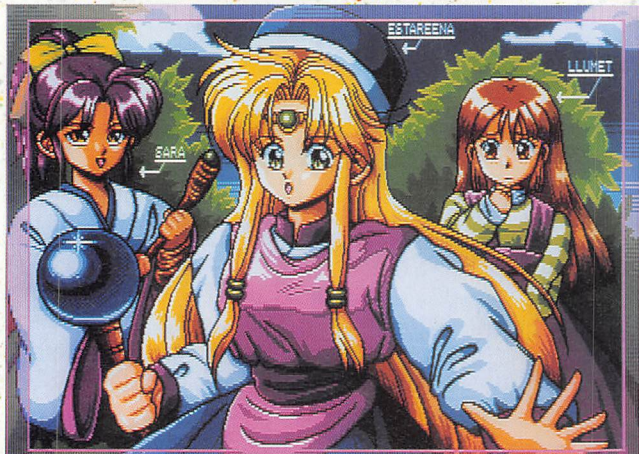
カワセミは拡大したのかな？　もうすこし描きこんでもよかったと思うぜ！　でもグー。イベントではアスキー賞を受賞。おめでとう！Ⓚ（構図20・色彩20・魅力18・背景20・表現力20）

羽娘

京都府・三浦一誠（20歳）　Ⓖ S7

95 POINTS

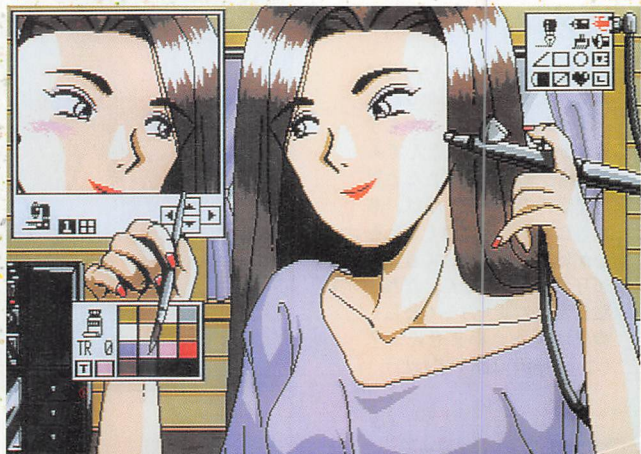
ジャギー消しはこれでいいぞーん。あとは見ばえで判断しよー。この作品は、イベントでイベント賞を受賞したでし。おめれとう。Ⓞ（構図18・色彩19・魅力18・背景20・表現力20）

森の中の少女達♡

鹿児島県・エスタリーナ（16歳）　Ⓖ S7

95 POINTS

うまいですねぇ。髪などの処理もバツグンです。去年の12月号に採用したのとくらべると、確実にレベルアップしています。３作目も期待。Ⓢ（構図17・色彩20・魅力19・背景17・表現力22）

グラフサウルスでメイクアップ

新潟県・RND藤田（18歳）　Ⓖ S7

93 POINTS

こりゃなんと、グラフサウルスをうまく使った作品である。作者は描いているとき、本物のパレットとよく間違えたというのが大爆笑です。㋐（構図21・色彩15・魅力19・背景16・表現力22）

天空の王子

鹿児島県・エスタリーナ（16歳）　Ⓖ S7

93 POINTS

作者は左右対称っぽいのを気にしてたが、これでよい！Ⓚ（構図16・色彩20・魅力21・背景16・表現力20）

Because

山梨県・中林雅人（21歳）　Ⓖ S7

91 POINTS

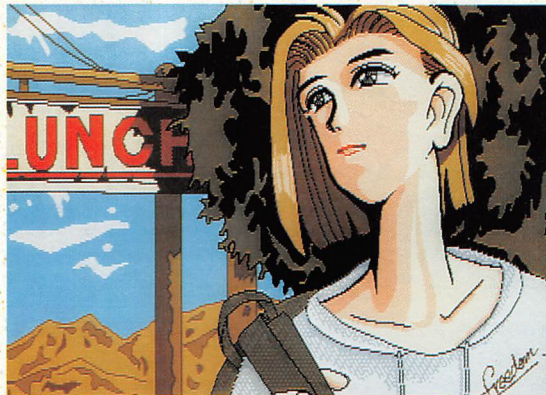
イベントではパナソニック賞を受賞した。おめでとう。Ⓢ（構図16・色彩20・魅力19・背景15・表現力21）

おしかった人たち

〈北海道〉『水精』羽衣屋／色がもっと使えたはずだ。あと背景がさみしい気がするぜ！

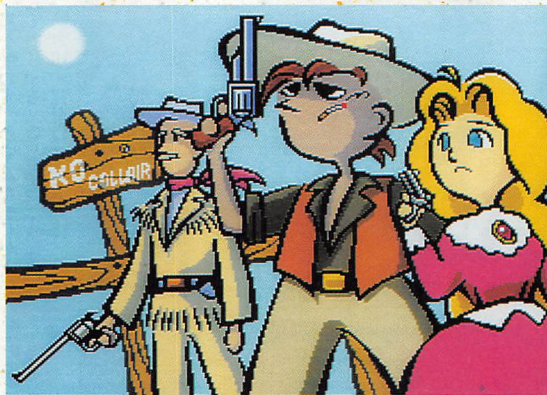
〈北海道〉『UKKY！』藤原大輔／なかなか楽しい作品。もっと描きこみをしてみよう！

Good-bye,USA

長野県・Freedom(17歳) Ⓖ S7

91 POINTS

色のまとめ方がやるぅ。センスがいいでし。Ⓝ(構図17・色彩21・魅力17・背景17・表現力19)

無敵の3人

青森県・佐々木達也(20歳) Ⓖ S8

90 POINTS

イベントではMC賞獲得。おめでとう! Ⓚ(構図15・色彩19・魅力21・背景15・表現力20)

キミのみるそらはなにいろのそらですか

東京都・木村隆夫(18歳) Ⓖ S7

89 POINTS

「日本製」に続くタテ画面投稿者出現だぜ! しかしこの絵は迫力あるよな。髪の毛の処理に5〜6色使っているぞ。このグラデーションは新しい手法のひとつだ! Ⓚ(構図17・色彩19・魅力17・背景17・表現力19)

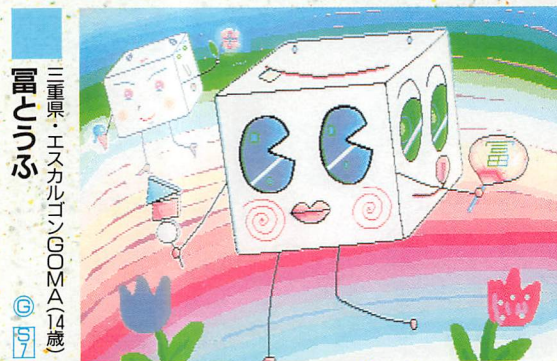
セント・エレナの焦燥

滋賀県・山本直彦改めレビュー山本(22歳) Ⓖ S7

86 POINTS

イベントで、アスキーネット賞を受賞したぞ。Ⓐ(構図20・色彩15・魅力18・背景16・表現力17)

冨とうふ

三重県・エスカルゴンGOMA(14歳) Ⓖ S7

86 POINTS

なんとまぁ、すっとこどっこいな絵なんでし。Ⓝ(構図15・色彩19・魅力19・背景15・表現力18)

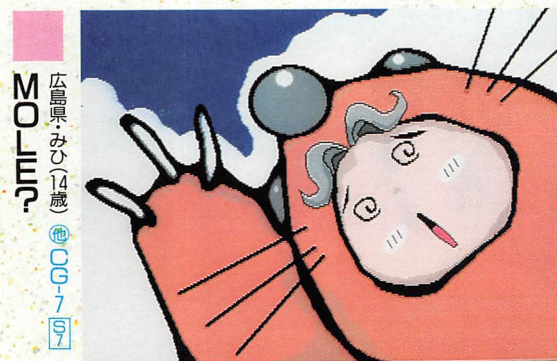
Ancient forest

栃木県・Samo(17歳) Ⓖ S7

84 POINTS

色が世界観をささえているといった絵ですね。Ⓢ(構図17・色彩18・魅力17・背景16・表現力16)

MOLE?

広島県・みひ(14歳) ㊥CG-7 S7

83 POINTS

この作品は、イベントでMファン賞受賞です。Ⓢ(構図18・色彩14・魅力18・背景14・表現力19)

戦士

大阪府・ねぎとろ(24歳) Ⓖ S7

77 POINTS

背景を描いてほしかった。キャラはいいんだが。Ⓐ(構図18・色彩14・魅力18・背景14・表現力19)

おしかった人たち

〈大阪府〉『流浪の民』斉藤明子/黒を使わずに描いているのはいい効果だけど、背景がさむいぞ!

〈宮崎県〉『魔物出現道路』ステップル/もっと細かく描きこんでみるとよかったぜ! キャラはいい。

76 POINTS

エルフ娘

神奈川県・あーと指田(23歳) Ⓕ S7

黒を使わず、かすんだ感じがよいでおじゃる。㊕(構図15・色彩17・魅力16・背景13・表現力15)

76 POINTS

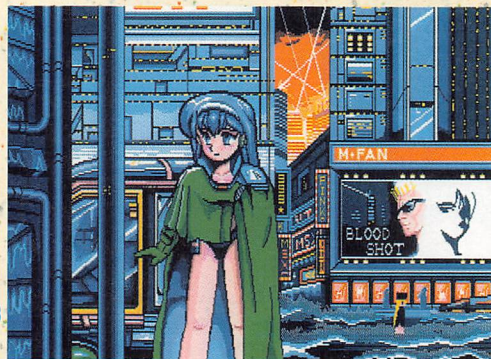
砂漠栽培〜旅人ガ笑ッテル〜

岐阜県・博士と王様(17歳) Ⓟ S8

これはちょっと狙いすぎな気がする絵だぜ! Ⓚ(構図14・色彩15・魅力15・背景14・表現力18)

73 POINTS

ブラックタワー

神奈川県・KITA(19歳) ㊸ピクセル3 S7

マウスを使わずに描いているのにはオドロキだ。㋐(構図13・色彩14・魅力14・背景17・表現力15)

71 POINTS

目標得点75点(無理だろな)

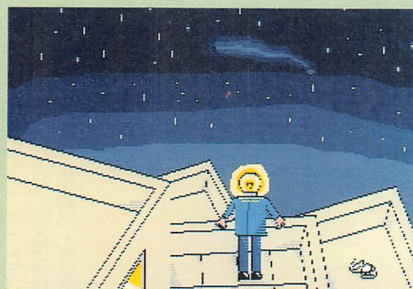
鳥取県・某A庁職員(?歳) Ⓕ S7

イベントではタケル賞を受賞、おめでとう。Ⓢ(構図14・色彩12・魅力16・背景14・表現力15)

やってきました、オレ様ファンキーKのコーナーだぜ! イベントにきてくれたみんなはわかるけど、オレ様の頭はいつもビンビンだ! きょうもさっそくビンビン(ビシビシ)指摘するぞ! さて、今月は、3作品がオレ様のエジキとなった。あと、下欄外を見てもらえばわかるが、今月から「おしかった人たち」が写真入りで出ることになった。ここでも俺様がひとことアドバイスをしているので、こっちもヨロシクたのむぜ!

今月の添削CG

ながれぼし&まめでんきゅう

兵庫県・TAMA・R(14歳)

↑この人物は電球? 独特な世界があって評価はよかった

技術的にはまだまだだけど、絵からはあたたかい雰囲気が伝わってくる。右下にいるのは猫かな? こういった部分はわがビッツーで評価は高かった。しかし、やっぱり描きこみがボツの決め手となってしまったのだ。もっと細かく描いてみよう。技術を上達させるには、グラフサウルスがおすすめだぜ!(CM)

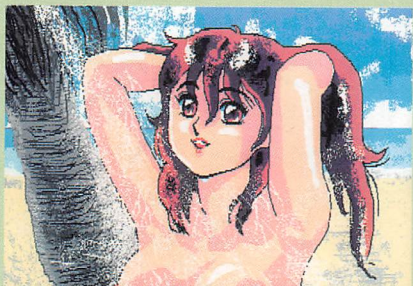
ミズギ6

東京都・KAZ(?歳)

↑バックアタック!(失礼) しわがな〜んかえっちだぜ!

作者はアニメーターか? キャラがなんかのアニメにに似ている気がするぜ! デッサンやポーズなどはいいけど、背景の空とか海とかの色が、あまりすっきりしてないぞ。こういった女の子を描くときは、背景にはもっとさわやかな色を使ったほうがいいんじゃないかな? この色だと、このあと雨でもきそうな感じだ。

夏の妖精!?

宮崎県・洋樹秀司(?歳)

↑細かく描きこんでくれれば、きっといい作品になったぜ!

夏だなぁ〜(今は秋だが)という感じの絵だぜ! この作品は全体的に見て線のあらさが目立つ。背景もあらい。ていねいに描けばもっとよくなったとおもうが、この背景ならないほうがいいと思うぞ。エアブラシも使わないほうがよかったぜ! 絵はていねいに描いていくように心がけよう。チラッと見えてるとこはよかったのに……。

おしかった人たち

〈愛知県〉『走れブローカー』てぐてぐ/走っている表現がさみしくて、タイトルとあっていないぜ!

〈宮城県〉『無題』フェルベルト・フォン・デモヤン/背景を描かないとだめ! うまいのに……。

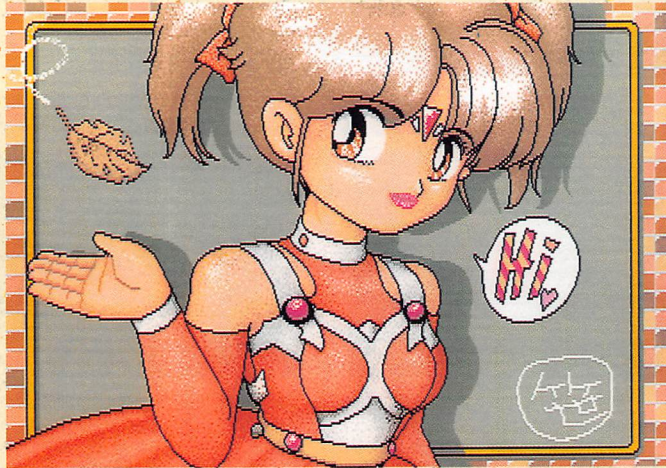
ぬりえ部門

原画が女の子の絵だからなのか、それとも応募期間が夏休み中だったのかしれないが、今月のぬりえ部門にはかなりの応募がきたぞよ。うーむ……。

今月のぬりえで重要な点は、色の配分をどうするかでおじゃる。どうしても足りなくなる色を、みんなどうやってバランスをとっているのかな？

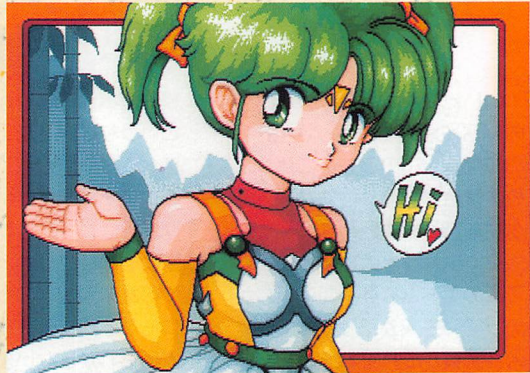
ぬりえ部門の評価は、３つの項目があります。それぞれ色彩・背景・表現力です。この３つの項目を、イラスト・紙芝居部門と同じく５人が１〜５点の５段階で評価します。したがって最高得点は５人×５点×３項目で75点となります。優秀者には賞品が用意してありますので、96ページの賞金・賞品表を参照してください。

Fall

千葉県・笹魔茶(22歳)　㊗CG-7 S7

56 POINTS

ぬりとしては、季節にあっていておもしろいぞよ。青系の色があったらもっと引きしまった絵になったでおじゃる。㊙(色彩20・背景18・表現力18)

8月号ぬりえ

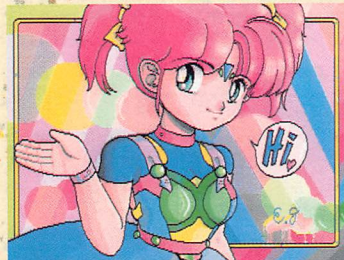
大阪府・ねぎとろ(24歳)　Ⓖ S7

52 POINTS

この背景だったら、中国風なものにかえてもよかったぜ！　でも色の配分や影のつけかたは、なかなかうまいぞ！Ⓚ(色彩17・背景16・表現力19)

なしなしぬりり♡

三重県・エスカルゴンGOMA(14歳)　Ⓖ S7

51 POINTS

ぱっと見はよいけど、青のアンダーシャツがいい色とはいえない。㋨(色彩17・背景15・表現力19)

ぬりえデータ

岐阜県・仙田剛仁(18歳)　Ⓖ S7

43 POINTS

洋服と背景のギャップが……。もっと夏っぽい色のほうがいいな。㋐(色彩13・背景16・表現力14)

タイトル無し

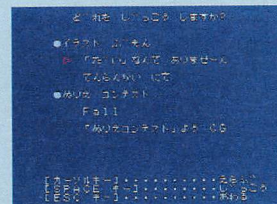
埼玉県・OEU(22歳)　Ⓖ S7

43 POINTS

手の上のエアブラシ処理はなんか意味があったのでしょうか？Ⓢ(色彩16・背景12・表現力15)

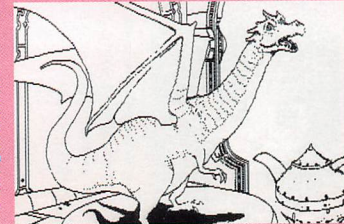
付録ディスクのCGコンテストを見よう

付録ディスクのCGコンテストのコーナーは、圧縮ファイルのため、このままでは使用できません。使用するには解凍する必要があります。解凍作業は、109ページの解凍作業についての説明や手順をよく読んだ上で行ってください。そのさい、２DDフォーマット済みの新しいフロッピーが１枚必要になるので用意しておいてください。この２DDフォーマットの方法も109ページにくわしい説明が書いてあります。ファイルのコピーが終わって解凍作業に入ると解凍にけっこう時間がかかります。

その間、おやつでも食べながら待ちましょう。解凍作業が終わると下の画面が表示されますので、あとは画面に示される操作方法をよく読みながらお楽しみくださいね。

⇧今月はイラスト部門２作品を収録しています。実際に見て参考にしよう

ぬりえコンテストの投稿よろしく！

付録ディスクのぬりえ部門用CGを実行すると、ファイルの拡張子の変更ができます。自分の持っているツールが『グラフサウルス』ならそのままでOK。『Ｆ１ツールディスク』なら「SC７」にします。あとは、それぞれのツールで「ODAI11」をロードすればOKです。投稿するときは、応募用紙に自分なりのタイトルをつけて応募してくださいね。

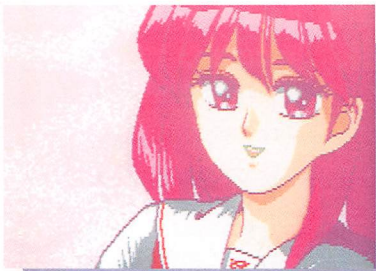
⇦ここから「ODAI11」をロードしてください

⇧これが今月のぬりえ部門用の教材CGだ。これにさくさくっと色をぬって送ってきてほしいぞ

CGコンテストへの投稿大募集！　応募要項の詳細は81ページ

FAN NEWS

龍の花園

➔P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

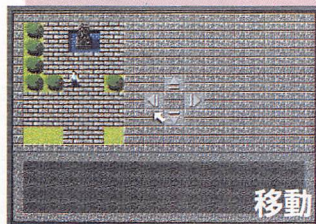
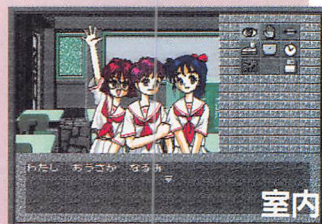
ファミリーソフト
☎03-3294-5435
発売中

媒体	2DD×4 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーヴ機能	ディスク
価格	7,800円

ターボRの高速モード、マウスに対応

再会した夜に突然消えた幼なじみ、京香(きょうか)。主人公の隆一が探しにいった先はなぜか彼女の学校だった。残された言葉「龍の花園」とは一体ドコだ!?

リアルタイムでマルチに展開していく学園AVG

ついに発売された、久しぶりのMSXオリジナルAVG『龍の花園』。火山のふもとに建つ高校を舞台に、隆一は幼なじみの少女を探し出すためさまざまな人々に出会う。大きな特徴としてこのゲームには時間の概念があって、主人公だけでなく登場人物全員がそれぞれ意志をもって行動しているのだ。主人公の行動によって彼らも影響を受けて新たな展開が生まれていくのが新しい。いつしか複雑な人間模様と事件の全容が見えてくるというわけ。マルチに進展するストーリーだから、結末もマルチエンディングという豪華な展開。とはいっても物語の根本が変わるわけではないから、ひとつの結末が次への大きなヒントにもなる。ダラダラやっていると何もわからないまま終わっちゃうぞ。すべての結末を見たときに、この世界の全貌(ぜんぼう)と意外な人々の生きざまを知ることになるだろう。深いんだなコレが。

マウスでもパッドでも快適操作

アイコンを使い、マウスに対応している操作はシンプルだしかんたん。もちろんおなじみのパッドでも問題なく楽しめるぞ。5つの校舎に分かれているこの高校の移動はRPGのようにマップ上でキャラを動かし、教室に入ったときは右上のアイコンを使って会話したり調べたりする。現在時刻もここで確認するのでこまめに見ること

私立白龍高校は美少女の花園

このゲームは登場人物がけっこう多いわりに、みんなよく描かれている。そのなかでもとくに物語で重要な関わりをもつ(ことがある)女の子たち の、ヒントをまじえた小特集だ。何度も会ってアタックしよう!

山田里美(図書委員)

たぶん初めて出会う重要人物となるのが里美だ。京香と旧友の彼女はいつも図書室にいて、重要なヒントをビシバシ話してくれる。笑顔に影のある彼女は隆一のやさしさに触れ……

栗本優子(卓球部)

京香と同級生の優子は卓球部3人娘の最年長。思わせぶりな発言もするが、実のところ彼女は重要人物ではない。残りの2人こそ大事。そうそう、練習中も話ができることがあるよ

桂木加奈子(卓球部)

小柄なことを気にして、背の高い隆一に何かとヒクツな態度をとる子だけど、実態はすげえMSXオタクのSTユーザー。仲良くなってからの彼女との会話は編集部で爆笑だった

桜野　愛(卓球部)

大阪弁がキュートな愛ちゃんは、原作者イチ押しの子だけあって、ビジュアルもほかより多い。内気な彼女を解放してあげれば、浴衣姿も見ることができるし、気分はナンパ感覚?

花元咲子(園芸部)

初めて会ったころは、まったく正体不明の謎の少女。女子トイレでの出会いを感激されるとこっちがテレる。彼女の秘密が解き明かせればゲームの全容も見えてくるだろう。イイぞこの子

吉田　茂(生物部)

美少女じゃなくて男だけど、ピアスなんかしてるぞ。某米軍格闘家みたいな髪型に圧倒されるけど、花を愛する少年なのだ。そしらぬ顔をしているわりには事件の大事な謎を知っている

★はたして龍の花園とは?

←ついに来た龍の花園に立つ京香。時間がない!

今月のいーしょーく一情報

よく食べ・よく飲み・よく歌う
秋のだ〜い好きなぱおぱおが送る

今月も『三國志III』がダントツ。ソフト業界での光栄の強さ、というのは圧倒的で、いちおう同じ土俵で勝負している(と勝手にこっちが思いこんでるだけかもしれないが)有限会社バショウ・ハウスなどとしては呆然とせざるを得ない。タイトル数が多い上に、そのすべてがよく売れる。これは大変なことである。

2位、3位も変わらずでおなじみのところが並んでいる。

あらかじめ白状しておくと、このところ、いいニュースが少ない。というよりも、ない。これは何もしていないということではない。これだけはハッキリいえる。だが、厚くてカタい壁があるのだ。などと思いながらリストを見て行くと、なななんと『ドラゴン創世紀』が9位に輝いている！ 「『ドラゴン創世紀』、100票になったらといわず、なるべく前向きに真剣に検討してもらいたいです」というお便りをいただいたが、前向きに真剣にはいつも考えているのである。書き方、というか口調が冗談めかしているからといって、中身まで冗談ではすまされない。

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三國志III	光栄	PG	146
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	93
3	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	57
4	5	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	P	47
5	6	プリンセスメーカーII	ガイナックス	P	46
6	4	ストリートファイターII	カプコン	GA	45
7	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	41
8	8	サイレントメビウス	ガイナックス	P	40
9	―	ドラゴン創世紀	バショウ・ハウス	P	32
10	6	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	31
11	10	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	23
12	12	ストリートファイターII'	カプコン	A	17
13	11	A.III. A列車で行こう	アートディンク	P	14
14	13	ランス3	アリスソフト	P	13
14	13	大戦略III'90	システムソフト	P	13
16	17	銀河英雄伝説III	ボーステック	P	12
17	16	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	11
17	17	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	11
19	15	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	P	9
20	初	魔導物語A・R・S	コンパイル	P	8

■1992年9月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、9位の『ドラゴン創世紀』は2か月ぶりに復活したため、前回順位は書いていません

みんなからのお手紙まってるよん

↑4位の『ぽっぷるメイル』。MSXにはぴったりだと思うけど……。画面は88版

↑もうすぐ98版が発売される『銀河英雄伝説III』。画面は98版

こっちは、自分だけの生活ではなく、まずまずいろんな人の生活かけて仕事しているわけである。真剣にやっているのである。相手がMSXであろうとX68000だろうと、売れるものなら何でもやるつもり。だが、まず98で実績を作って、MSXでも行けると感じられなければ、勝負はできない。売れるときは、みんなちやほやしてくれるけど、いざ売れなくなったら、みんな冷たいんだから。

さて、私ことぱおぱお、加藤久人は、今年いっぱいでこのMファンの編集部を去ることになった。といっても、来年の最初に出る号くらいまではつき合うことになっている。ま、いつかはそういうこともあるわけである。今は新しいゲームのシナリオと設定に忙殺されている。おまけに初体験の小説執筆を始めている。毎日、原稿用紙換算で10枚程度書いているから、うまくすれば3か月くらいで、最初の1巻目くらいはできるかもしれない。なかなか暇にはなれない人生らしい。

むかし、『エメラルド・ドラゴン』が出たら、しばらく休んでどっか海外へでも行こうと思っていたのだが、以後2年以上、海外どころか国内旅行もまれである。ほんと悲しいものがある。『ドラゴン創世紀』が出たら、どっかに行こうと思っているが、それもどうだろう。

では、ここでみんなからのハガキを紹介しよう。

「いーしょーく一情報のページを読んだら、日本ファルコムの加藤さんがこのコーナーを見ていると書いてあった。まだ、ファルコムはMSXをあきらめたわけではないのかと、とてもうれしく感じた。『英雄伝説II』もだけど、『ぽっぷるメイル』もやってみたい。だから、ぜひともMSXに移植してほしい」。

「ぜひとも、『英雄伝説II』のMSX版を出して〃 とファルコム様に頼んでください。MSX版が出た日には、3本ぐらい買いますから〃 おねがい」というのもあった。最初は光栄はすごいと書いたが、やっぱりファルコムもすごいのであるなー、と思うわけである。

こういうファンの声ってどれくらい届いているのだろう。なんとかMSXにも目を向けてほしいものだ、と各社に訴えたい、と思うわけである。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1758
2	2	三國志III	光栄	PG	1211
3	3	シムシティー	イマジニア	PG	987
4	4	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	864
5	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	818
6	7	ストリートファイターII	カプコン	GA	665
7	6	ダイナソア	日本ファルコム	P	644
8	8	大戦略III'90	システムソフト	P	590
9	9	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	500
10	12	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	491

■1991年1月号より1992年9月号までの集計
赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

発売中のNewソフトを再チェック!

今月は、8月発売ソフトの再チェックと売り上げランキングを発表。ユーザーの主張では『キャンペーン版大戦略II』の感想を紹介していくのだ。

〈記号の意味〉無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダーTAKERU(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力/J&P町田店

8月1日から8月31日までに発売されたソフトと本

8月7日 夢二・浅草綺譚(D)/フェアリーテール/7,800円
25日 ぽよぽよらいふ(D)/PASTEL HOPE(TAKERUで販売)/800円(税込)♪
ほいっぷる(D)/PASTEL HOPE(TAKERUで販売)/800円(税込)♪
BUBBLE Utilize(D)/PASTEL HOPE(TAKERUで販売)/800円(税込)♪

⊖『夢二・浅草綺譚』の画面。大正時代を舞台にしたAVGなのだ

※『ぽよぽよらいふ』『ほいっぷる』『BUBBLE Utilize』の3本は、PASTEL HOPEというサークルがつくった同人ソフトです。

8月のソフトセールスTOP10

美少女系が6本ランクイン。『YUKA〜』と『Dr.STOP』は18禁ソフトなのでMファンでは紹介していない作品だ。1位は『キャンペーン版大戦略II』。順位は落ちたが『プリメ』もあいかわらず売れ続けている。

■J&P町田店調べ

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
→	1	1	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン
↗	2	−	YUKA・ユカの不思議な体験	ビッツー
↗	3	−	Dr.STOP	アリスソフト
↗	4	7	信長の野望・武将風雲録	光栄
↘	5	2	プリンセスメーカー	マイクロキャビン
↗	6	−	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
↗	7	−	ピンクソックス8	ウェンディマガジン
↗	8	−	大航海時代	光栄
↗	9	−	ポッキー2	ポニーテールソフト
↗	10	−	ピンクソックス6	ウェンディマガジン

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします

ユーザーの主張

今月のテーマ★キャンペーン版大戦略II・私的ゲーム評

マイクロキャビンがかなり気合を入れてつくったという『キャンペーン版大戦略II』。7〜8月のソフトセールス(J&P渋谷店、町田店調べ)でも、連続1位を獲得。いま、いちばん波に乗っているゲームといえるだろう。そこで、今月は「キャンペーン版大戦略II・私的ゲーム評」ということで、みんなの熱き主張を紹介する。なお、それぞれのハガキにはマイクロキャビンのファイヤー伊藤氏(+編集部の大戦略担当・おさだ)のコメント入りなので、それもあわせて読んでほしい。ではでは、まずひとつめの主張から。

■花城剛クンのオリジナル生産タイプ

ファントム2	トムキャット	イーグル	ハリアー
アパッチ	T-80	レオパルド2	チャレンジャー
メルカバ	SA-4ガネフ	M109	マルダー
補給車	歩兵	重歩兵	エリート兵
ゲリラ兵	駆逐艦	空母	輸送艦

●たしかにエンディングのグラフィックはすばらしいけど、「××ターン　げんざい　ざんぞん」だけじゃツマラン。クリアしたという感動がわかない。PC-98版みたいに、どれだけユニットをつくったとか、どれだけぶっ壊したとかデータが出るとうれしかった。あと、戦闘機やヘリから真横に発射されたATMが、なぜ下にある地上ユニットにあたるんだ?　これはおかしいぞ。〈中略〉みんな、このゲームをチヤホヤしてるけど、本当は不満も多いんじゃないか?　あ〜あ、『ヨーロッパ戦線』にしときゃよかった。(愛知県/鈴木智博)

⇨今回は移植期間が短かったのでアレもコレもというのができなくて残念でした。もっとエンディングにも凝りたかったのですが……。でも、最後のひとことはツライぜファイヤー!!(伊藤)

●いまオリジナルの生産タイプ(左下の表を参照)でキャンペーンをプレイしていますが、なかなか勝てません。攻略法を教えてください。(東京都/花城剛)

⇨この生産タイプはバランスが悪すぎる。主力戦車や兵員は1種類で十分だ。直接攻撃の対空車両や対戦車車両がなくては序盤がツライ。輸送ヘリも必要だ。(おさだ)

●他機種にくらべてグラフィックがよい。けど、大戦略はやっぱりパッド操作じゃなくて、テンキーとファンクションキーを使うべきだろう。兵器に関しても、許せない設定がけっこうある。次回に期待するところです。(愛知県/平井宗一郎)※編集部注……どの兵器がどうだとか、細かく書いてきてくれたけど、とても全部は載せられないので一部カットしました。

⇨ひとつひとつの兵器のバランスをとるのは難しい作業ですね。そんなときはユニットエディタでおりじナリーなヤツをつくってください。(伊藤)

●最初の飛行機の絵はすごくカッコイイし、戦闘シーンも快感です。スーファミを持っている友達でさえ、文句が出ないほどイイ。(岡山県/杉山延明)

⇨グラフィックを担当した、末永もよろこぶでしょう。スーファミユーザーも納得するグラフィック。う〜ん、ファイヤー!(伊藤)

というわけで、ベタボメのハガキを掲載したところで、今月はおーしまい。

さて、93年1月情報号(12月発売)のテーマは、「ソフトハウスさん教えてね」にする。日頃、各ソフトハウスに対し、疑問に思っていることやお願いなどなんでもけっこう。ハガキに書いてバシバシ送ってほしい。みんなに代わって、編集部がソフトハウスに聞いてあげちゃうぞ。**しめ切りは10月末日(必着)**。ハガキ採用者には、Mファン特製ブランクディスクをプレゼントする。ではでは、また来月会いましょ。(ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこ・ち・ら!　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「11月号のユーザーの主張」係

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！

巻頭からカミングスーンへ出戻りの『シムシティー』を筆頭に、これから発売になる新作をチェックしてみた。なかには、突然タイトルの発表されたものもあり、いまから発売が楽しみでしょうがない。また、『倉庫番リベンジ』に関する記事もあるので読んでちょー。

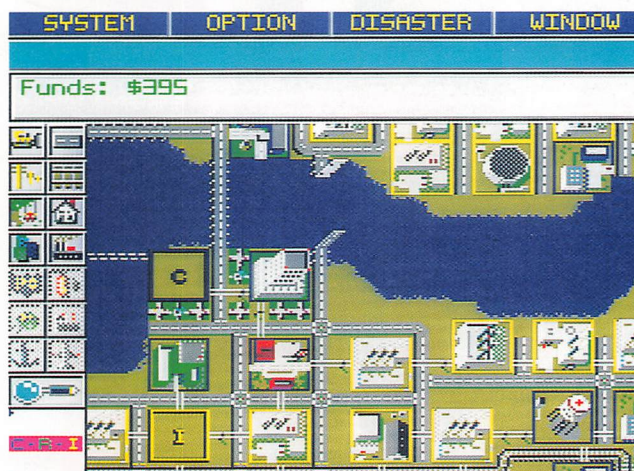
★今月は『シムシティー』『グラムキャッツ2』ほか、もりもりの3ページ★

シムシティー

■イマジニア
■☎03-3343-8900
■発売日未定

媒体	2DD×1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定
ターボRの高速モード、マウスに対応	

9〜10月号と、巻頭を陣取ってきた『シムシティー』だけど、今回はちょいとひと休み。発売がすこし延びたことで、多少の仕様変更がなされることになったので、それについて報告する。

まず1点目。漢字ROMがない場合、メッセージが英語表示になる予定だったが、うれしいことに日本語で表示させる方向で動いている。英文自体はそんなにむずかしくはないようだが、やっぱり日本語で表示されるにこしたことはない。

そしてもうひとつは、ターボRの高速モードへの対応が決まったこと。どんなにゲームがおもしろくたって、テンポが悪けりゃ、しょうがない。ターボRユーザーにとっては待ちに待った機能といえよう。

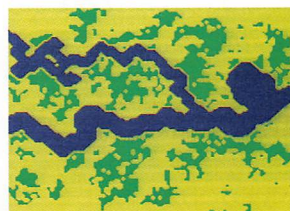
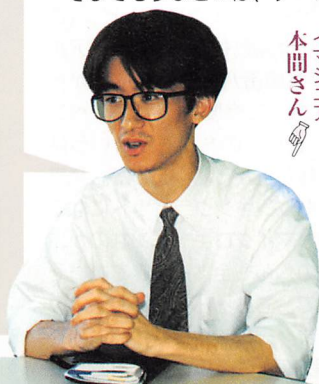
発売日を遅らせたことでサンプルの受け取りも延びてしまい、今月も新しい画面はナシ。この機会に、先月までのMファンを読んで、いまのうちから『シムシティー』の基礎を頭にたたきこんでおくといいだろう。

SYSTEM OPTION DISASTER WINDOW
Funds: $395

↑ゲームの基本となるエディット画面。ドキドキわくわく、はやく遊びたいよん

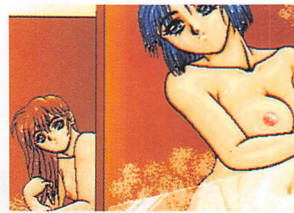
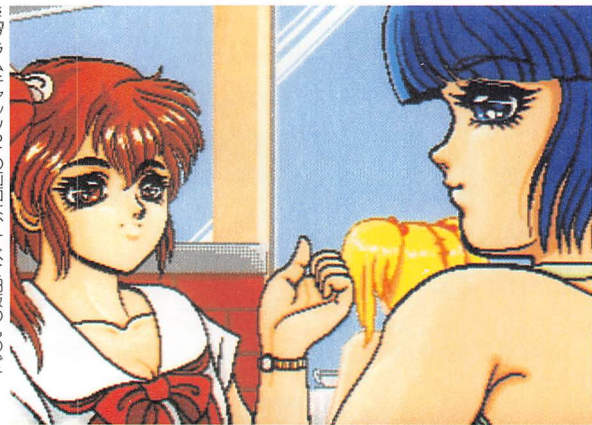
たいへんお待たせして申しわけありません。期待を裏切らないように、仕様を変更しながら開発をすすめています。なるべくはやく、みなさんのお手元にとどくように努力していますので、もうしばらくお待ちください！

イマジニア 本間さん

↑市街全景画面。街についてのさまざまなデータを知るのが、この画面だ

↑マップはランダムに作成されるので、その数は無限大。この世にふたつとないのだ

9月20日現在の開発状況 70%

あの過激美少女ソフトの続編『グラムキャッツ2』が発売に♡

いまからちょうど3年前、美しくもいやらしいグラフィックで話題となったAVG『グラムキャッツ』。そのパート2が、前作同様ドット企画より11月下旬に発売されることが決まった(MSX2／2＋用)。前回は、ネコに変身できる超能力少女さやかが、異星人の手から地球をまもるという話だったけど、このパート2では南太平洋にある島と、その海底に存在するというエイリアンの秘密基地を舞台にゲームは展開していく。心もカラダも大人になったさやかに、はやく会いたいよ〜♡

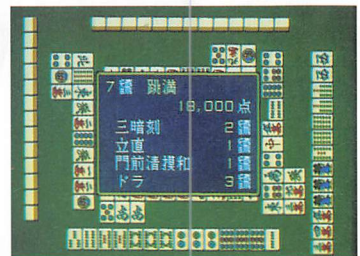
海底にもぐる、さやか(左)とマリン。この2人が中心となって話がすすんでいく

ちょっぴりセクシーなおふたりさん。もち、こんなシーンも期待できちゃうのだ♡

前作とは絵柄が変わった。右にいる、さやかの名字は浅見。あ・さ・み・さ・や・か。どっかで聞いたことあるなァ……

※『グラムキャッツ2』の画面は、すべて98版のものです

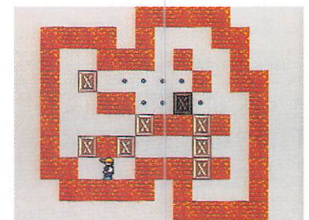
「元朝秘史」(光栄)ほか新作情報

『ブライ下巻完結編』と『シムシティー』以外の新作で目をひくのが、光栄の『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』。前作『〜ジンギスカン』につぐ、シリーズ3作目にあたるものだ。用意されるシナリオは、モンゴル編と世界編(チンギス・ハーン、フビライ・ハーン)の3種類。今月は、まだMSX版の画面を見せることはできないけど、次号では掲載できる見込みだ。発売は、ROM版が11月20日でディスク版が11月27日の予定。

ファミリーソフトからは『MSXトレイン』というソフトが12月に。これには『龍の花園』のオリジナルミニAVGや『RM(ロボットメーカー)』というAVGほか数本のゲームを収録予定だとか。また、シャノアールの『麻雀悟空・天竺への道』は、現在98版を制作中で、MSX版はそのあとになるそうだ。

『〜元朝秘史』は、サウンドウェア(CD)付きと、そうでないものの2種類出る(写真はPC88版)

これはむかし発売された『麻雀悟空』の画面。どんなゲームかは88年3月号を見てちょー

発売日未定・発売元未定の『倉庫番リベンジ』のおはなし

ファンダムに載ってた『番倉庫(バンソウコ)』なら知ってるけど『倉庫番』ってナンだ？　って人、多いかもしれない。『倉庫番』とは、そのむかしシンキングラビットというソフトハウスから発売されたパズルゲームで、自分で面をつくることのできるエディタ付きがウリだった。MSX版はアスキーとマイクロキャビン(こちらは面数も多いリニューアル版『倉庫番パーフェクト』)から出ていて、今度は『倉庫番リベンジ』というのを出そうという話が持ち上がっているのだ。発売元もシンキングラビットになるのかマイクロキャビンなのか、そのへんも全然決まってないそうで、もちろん発売日も未定のまま。そこで、この件について『倉庫番』の生みの親でもあるシンキングラビットにコメントをもらったので掲載しておく。「倉庫番リベンジが発売未定のままでごめんなさい。決して忘れているわけではなく、開発スタッフがすべての移植を担当している関係上、時間がかかっています。発売日は決定していませんが、決まりしだい発表します。もうしばらくお待ちください」とのこと。おもしろいゲームだけに発売が待たれる。

これは『倉庫番パーフェクト』の画面。荷物を青い点のところへ押し運べばいい

TAKERU事務局 荒川おねぇたまのひとりごと

●8月17〜18日と、東京で行われたMフェスへ行ってきましたが、みんなスッゴク元気で熱心で、ほんと感心しちゃいました。調子にのって、いっぱいサインもしちゃいました。けっきょく、ゴーインに『ソーサリアン』なんかも売りつけちゃいました。あのとき買ってくれたみなさん、どうもありがとう。とっても楽しかったです。　(直子)

◆

会場で『ソーサリアン』を買って荒川さんにサインをしてもらった人、よかったね。でももっとよかったのは、ステージでやった荒川さんの「コマネチ」のようなハイレグポーズ♥　(編)

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール
MSX 新作発売予定表

記号の意味⇨無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は9月18日現在のものです。

■ソフトと本
※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
10月	8日	◉ほぼ梅麿のCG描き方入門(本+D)/徳間書店/2,400円(税込)
	下旬	ブライ下巻完結編(D:パッケージ版)/ブラザー工業/8,800円♪
11月	7日	◉MSX・FAN 12月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	20日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R)/光栄/11,800円♪
	20日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R:サウンドウェア付き)/光栄/14,200円♪
	27日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D)/光栄/9,800円♪
	27日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円♪
	下旬	ブライ下巻完結編(D:タケル版)/ブラザー工業/6,800円♪
	下旬	◉グラムキャッツ2(D)/ドット企画/7,800円♪
	?	★MIDIカラプレイヤー(D)/ビッツー/9,800円 MIDI
	?	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/12,800円♪

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月	8日	◉MSX・FAN 93年1月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	18日	◉MSXトレイン(D)/ファミリーソフト/価格未定♪
	?	◉ザ・タワー(?)オブ・キャビン(D)/マイクロキャビン/5,800円♪
	?	プロの碁パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
93年1月以降と発売日未定		火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
		◉シムシティー(D)/イマジニア/価格未定
		◉麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円♪
		倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
		●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
		マイ・アイズ(D)/バーディーソフト/7,800円
		◉キャンペーン版大戦略II・かすたまキット(D)/マイクロキャビン/価格未定

ときちゃるの 新作 よもやま話

新作に関する情報や読者のみんなからの疑問など、気がついたことを何でもいいから書いちゃおうというこのコーナー。今月は、9月某日に編集部にとどいた、こんなハガキを紹介する。

◆

9月号に"シムシティー、8月下旬発売"となっていたので、9月3日にショップに行き、「MSX版シムシティーありますか?」と聞いたところ、「えっ、MSX版出るの? 発売中止になったんじゃないかなァ」と、店員にいわれてしまった。ボクの兄は、MSXのゲームソフトが減っているので、編集部の人が情報をでっち上げ、自作のCGを誌面に載せたのではないか、と推測。ほんとのところは、どうなんですか? 10月号を見るのがコワイ……。

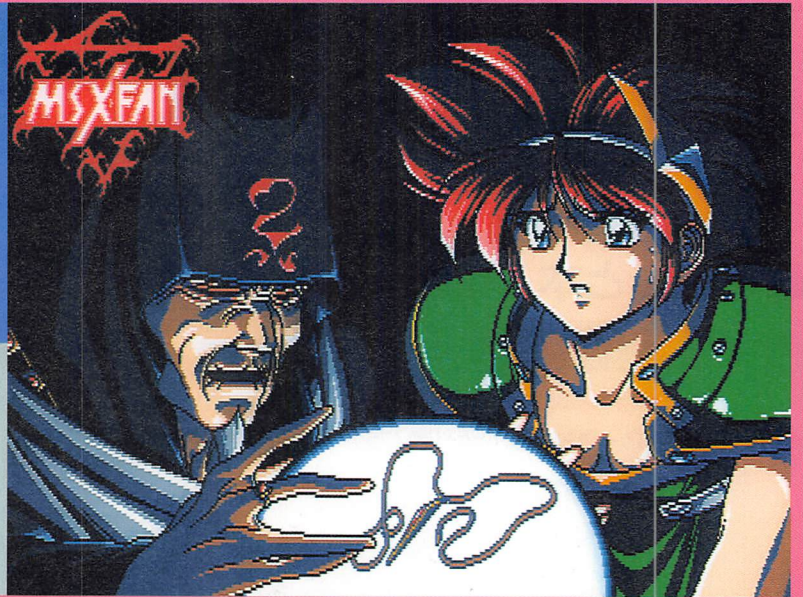
これは、高知県の「へんぢ」クンからのお便り。たしかに『シムシティー』の発売は遅れてるけど、でっち上げの記事なんかはつくらないぞ。イマジニアの話では、いちおう年内目標で開発中とのこと。でも、具体的にいつ出るとはいえない「未定」の状態なんだって。発売中止なわけナイって。大丈夫だよん!　(新作担当/ときちゃる)

いいたい放題

★2～3か月金欠で買えなかった間に、内容がよくなっていた。特にディスクの立ち上がりがよかった。これからももっと改良してよりよいものにしてください。(新潟県／渡辺哲也・18歳)★7月号のファンダムにあった『CALL MENU』というのはなかなか便利で、ゲームだけコピーしたディスクのAUTOEXEC．BASとしてそのまま使わせてもらっています。(神奈川県・小林昌弘・27歳)★フリーウェアのコーナーは、パソコン通信をやっている気持ちがしてとてもいいと思う。(神奈川県・杉山貴規・16歳)

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー

重い足取りで砂漠を歩いていくと陽炎の先に町が見えてきた。シニリアたちはこの町で休息をとることにした。町はそれほどにぎやかではないが活気があった。道行く人のなかには兵士の姿もある。シニリアは市場で買い物を済ませ、今晩の宿をさがし歩いていた。するとひとりの老人に「お嬢さんや、そのペンダントを見せてくださらぬか」と声をかけられた。シニリアはそれを承知すると老人の家に招かれた。老人が呪文らしきものを唱えると突然ペンダントが光りだしたのだ！

付録ディスクで遊ぶまえに

付録ディスクに関しての問い合わせが少なくなったかわりに、最近では2枚組にしてほしいという要望が増えてきました。確かにそのご意見は正しいと思いますが、やはりコストの面で無理が出てきます。仮に2枚組にしたとして約1500円前後になってしまうでしょうし、倍近い手間がかかってしまうことになり、時間的な余裕もなくなってしまいます。めんどくさい解凍作業をしたくない気持ちは十分承知していますが、少しでも多くの情報をみなさんにお渡ししたい気持ちをつめこんだと思ってガマンしてくださいね。

さあて今月の目玉はオールディーズに収録した『ウォーロイド』です。対戦型バトル・アクションゲームとでもいいましょうか、とにかく弾を撃ちまくって相手を倒すという単純明快なルールです。操作もかんたんですから、誰でも気軽に遊べます。ひとりでコンピュータと戦ってもいいですし、友達と対戦することもできますよ。

今月号ではまず、みなさんのご要望の強かったタイトルBGMのスイッチが付きました。メニューでESCキーを押してみてください。それとめんどくさい解凍作業を少しでも快適にするための改良を行いました。これで少しはめんどくささが解消されるでしょう。

スーパー付録ディスク NOV. 1992 DISK#14			
媒体	2DD ♪	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX2/2+ MSX turboR	実質収録バイト数	1,470,464バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

⬆シンプル イズ ベスト。機能だけを重視した設計です。来月はB：も……

ファンダムGAMES ファンダムサンプルプログラム

手をつないで野や道を進んでいくと、そこにいる全員がなんと小さな鳥に変身してしまう。しかも、歌を歌うたびにどこからともなく鈴の音が！ その音は晴天に響きわたる……。

■ファンダムGAMES

今月はプロコン後期の第1次ノミネート作品を10本収録しています。

そのうち、『TheかくとうPART3』は、非常に大きいファイルであったため、CGコンテストなどと同様、複写・解凍作業が必要になります。この作品はターボR専用ですが、複写・解凍はどの機種でもできるようになっています。

『Theかくとう～』を複写・解凍したディスクで2度目以降に遊ぶときは、ディスクを入れ、リセットするとDOSの画面になるので、

BASIC

と入力すればBASICモードになり、BASICから直接、

KAKUTOU．FDY

をロード、実行すればOKです。

☞27ページ

■ファンダム・サンプル

●スーパービギナーズ講座

記事で使用している5本のサンプルプログラムを1本にして

LIST1～5．SBY

として収録しています。使い方はこのプログラムの最初のほうにREM文で書いてあります。

☞42ページ

●新・マシン語の気持ち

記事で使用しているソースプログラム(Simple ASM用)を2本、

LIST2－1．SIM
LIST2－2．SIM

として収録。また、LIST2－2をアセンブルしたマシン語プログラムを

SCROLL．BIN

として収録しています。これは、もう1本収録しているBASICプログラム

LIST2－3．BAS

が呼び出して使用するためのファイルです。

LIST2－2を改造した場合は、記事中でガイドしている手順に従って、あらたにマシン語ファイルを作ってください。

☞40ページ

●アル甲4

掲載しているPBRシステムにおけるソースプログラム例を

RN－FIGHT．PBS

として収録(これはテキストファイルです)。画面上でも、PBRL(PBR言語)の文法を確かめてください。PBRシステムの本体は来月号で収録します。

☞46ページ

■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓二(UKP)／TITLE CG DESIGNER＝木村明広(ライトスタッフ)／MAIN CG DESIGNER＝Orc/TITLE BGM COMPOSER＝大家のケンちゃん／DISK MAKER＝化成バーベイタム㈱／SPECIAL THANKS TO ㈱アスキー＋高田義広＋小松田裕一(イエローホーン)＋㈱ファミリーソフト＋コナミ㈱＋㈱マイクロキャビン＋㈱ビッツー＋日本テレネット㈱＋LLP＋ANMA＋松下電器産業㈱

『CGコンテスト』『MSXView』ほか……合わせて6回複写/解凍します

今月号は大量6ファイルも解凍作業が必要なものがありますのでいつものように2DDフォーマットされたディスクを解凍作業に入る前に用意しておいてください。作業に入りましたら画面のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。

今月から作業時間の短縮のため、ファイルの複写をするときには、同じファイルがあるとスキップをするようにしました。

これは作業用ディスクのチェックの際に判別します。そこで、これから複写しようとしているファイルが複写先にあるときにそのファイルをとばして必要なファイルだけを複写します。

ただし、ファイルの判別にはファイル名、ファイルサイズとタイムスタンプ(最後にファイルを作成更新した日付、時刻のこと)を使い、少しでも違うものはすべて複写します。

そのため、たとえば先月複写・解凍に使用したディスクを今月使用すると、先月以前のDOSのシステムはタイムスタンプが異なっているので、このDOSを無関係なファイルとみなしてDSKFを計算し、新たに今月のDOSを複写します。

各コーナーにあるDSKFの数字はDOSも含めた数字なので、2つ以上のコーナーでおなじディスクを使用する場合は、もっと少なくてもOKです。

また、解凍作業をファイルの複写までで中断して、あとで解凍だけをすることもできます。「つぎにファイルのかいとうにうつります」というメッセージが表示されたらファイルの複写が終了したということなので、ここで中断ができます。解凍を再開するときは、複写が終わったディスクをAドライブに入れてリセットするか、電源を新たに入れ直してください。すると、画面にA>表示されます。そこで解凍したいもののファイル名を入力してください。以下にそれを書いておきます。

▷CGコンテスト
　⇨CG－11
▷パソ天　ANMA
　⇨AN
▷パソ天　LINKS　CG
　⇨OZ
▷ファンダム　Theかくとう
　⇨KA
▷MIDI三度笠
　⇨RUN－MIDI
▷MSX　View
　⇨RUN－VIEW

入力し終わったらリターンキーを押します。途中でExtract?(Y／N)と聞いてくるのでYキーを押すと、解凍が再開されます。

なお、パソ通天国の2つは解凍したときに同じファイル名が存在するため、同一のディスクには解凍しないでください。

解凍するもの

●ファンダム
①『Theかくとう PART3～帰ってきた8人～』
●ほほ梅麿のCGコンテスト
②イラスト部門2本＋ぬりえ部門1本＋ぬりえ部門の課題
●パソ通天国
③『ANMA』(オランダ産のデモ)
④Fly☆Duckの作品2本(リンクスCGコンテストから)
●MSXView
⑤『ガイロニア動物図鑑』(PageBOOK)
●MIDI三度笠
⑥『イース』から3曲と『幻影都市』から2曲と『あーみ』

※パソ通天国の解凍作業を行う際に注意があります。2つのものを同じディスクに解凍しないでください。先に解凍したほうがこわれてしまいます。

6/6 CG-11 .LZH ロード OK

ファイルの内容をVRAMに転送し終わったというメッセージです。このあとにディスクを入れ換えてください。

4/6 COMMAND2.COM *** パス
5/6 PMEXT .COM *** パス
6/6 ANMA3 .PMA セーブ OK

ファイルをVRAMからディスクに転送できたメッセージです。すでにディスクに入っているファイルはパスしています。

CGコンテストの
実行用ディスクを作成します

まず、あなたの用意したディスクをチェックします

現在している、またはこれからすることになる作業がここに表示される。作業に入るときはかならず確認すること。

このディスクは使えません

上の写真にもあるように、ここには作業ミスのときのメッセージが表示される。

用意したディスクをドライブAにセットしてください

ESCキー＝大メニュー
スペースキー＝進む

ディスクを入れかえるなどの、作業を進めるためにすることが表示される。このメッセージに従って作業を進めよう。

⬆今月からDSKFの値が表示されなくなりました

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

解凍作業には2DDフォーマットディスクが必要(複写先ディスク)です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用。決して付録ディスクを使用しないこと。①BASIC画面でcall formatと入力しリターンキーを押す。②Aのキーを押す。③2のキーを押す(4の場合あり)。④最後はどのキーでもいいから押す。⑤ディスクドライブが動き出す。⑥画面にOkと表示されれば2DDフォーマットディスクのできあがり。

ある2DDディスクの残り容量を調べるのはじつにかんたんです。

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、

PRINT DSKF(Ø)

と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、

713

などと数字を表示します。この数字は、残り容量を「Kバイト」単位で表しているのです。この例の「713」の場合は、713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。ちなみに、713Kバイトとは2DDのフォーマット直後の残り容量です。

さて、複写・解凍のプログラムでは、最初にあなたの複写先のディスクのDSKFをチェックしますが、このDSKFとはもちろん、いま紹介した、ディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択するまえに、この方法で、ユーザーディスクの残り容量(DSKFの値)をはかっておくようにしましょう。ちなみにDSKFとはDiSK Freeの略です。覚えやすいですね。

また、DSKFは指定された容量さえあれば、それ以外の部分には何が入っていてもかまいません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間は長くなります。

このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

付録ディスク　いいたい放題

★毎月オールディーズ、またはすぺしゃるは楽しみです。解凍作業はやや長いですが、ゲームの入ったディスクが増えるのは何よりもうれしいです。(岡山県・目黒寛之・20歳)★今、友だちから2＋を借りています。お金はあと少しでターボRを買える額に達するので、たまりしだい買うつもりです。付録は、解凍がめんどうくさいけど、毎回とても感動しています。(岐阜県・竹尾淳・15歳)★MSXマガジンのムックが発売になりました。まあそれなりの内容でしたが、値段がちょっと……。その点Mファンの値段は納得がいきます。これからも良心的な値段設定を続けてください。(東京都・松本英明・19歳)

★9月号の内容はとてもよかった。なんだかいつもよりMファンが厚いし、ファンダムのプログラムも遊べるものが多かった。（神奈川県・浦上基樹・16歳）★『キャンペーン版大戦略II』のユニット・エディタはとてもよかったと思う。『DD倶楽部』がないとグラフィックコンバータが使えないのは非常に残念だ。（静岡県・斉藤聡・16歳）★付録ディスクいいですね。9月号の『～大戦略II』のユニット・エディタをみてというか、あるのを知って『～大戦略II』やってみたくなった。SLGはやったことないけど、おもしろそうだ。前の「ミニ兵器データベース」もよかった。（千葉県・並木浩美・24歳）

8年近くも前に発売された対戦型のバトル・アクションゲーム。とにかく相手を倒すという単純なルールであるがゆえに、白熱したゲーム展開をしてくれることまちがいなし。操作方法もかんたんだし、すぐにマスターして友達と対戦だ！

バトル・アクションゲーム『WARROID（ウォーロイド）』見参！

今月のオールディーズは8年前に発売されたにもかかわらず、なかなか古さを感じさせません。プレイヤーはウォーロイドを操って相手のウォーロイドを撃ち負かすというもの。攻撃方法は銃かキックのみ。相手のエネルギーをいかに減らすかがポイントだ。

↑これがタイトル画面。もとは投稿作品なんだよねえ

元祖X1版制作者 高田義広氏のコメント

このゲームの原作を作ったのは、約12年前のことです。当時使っていたのはグラフィック機能が貧弱なマシンだったので文字や記号をロボットの形に見せかけていました。それでも友達どうしで興奮して遊んだことを覚えています。その後、移植や改良により絵はキレイになりましたが、ゲームの感じは不思議と変わっていません。

原作者 自画像 高田義広

MSX移植者 小松田裕一氏（イエローホーン）のコメント

再び登場しましたイエローホーンの小松田です。前回のパイパニックは楽しんでいただけましたでしょうか。パイパニックはイエローホーンのオリジナルでしたが、今回のウォーロイドは、高田義広さんがX1用として作成したゲームのMSX移植版です。
作者側の要望としてひとこと。
「ぜひ2人でプレイして下さい」

ウォーロイドとは……

●ウォーロイドの武器

ビームとキックがある。ビームと発射するたびにエネルギーが10減る。相手に当たると相手のエネルギーが10減る。キックはエネルギーを消耗しない。キックされたほうはエネルギーが5減る。なお、1人プレイの場合、コンピュータ側のウォーロイドのビームの強さは33面から15、49面から20になる。20より強くなることはない。

●ウォーロイドのエネルギー

エネルギーは最初200ある。エネルギーがちょうど0になると、移動とキックはできるが、ビームは発射できなくなる。さらにダメージを受けてエネルギーがマイナスになると、ウォーロイドは倒れ、爆発する。ただしエネルギーはマイナス表示はしない。

●エネルギーボールと機雷

面によっては、エネルギーボール（黄色）と機雷（赤色）が何個か浮かんでいる。エネルギーボールにウォーロイドがぶつかるとエネルギーが50増える。ただし、エネルギーボールをいくつ取っても、エネルギーは250よりも大きくはならない。また、機雷にぶつかると50減る。

↑画面を縦横無尽に飛び回って、相手を撃ちのめすんじゃ～！

●ゲームの勝敗

ゲームの勝敗は、画面上部の「WARROID」という文字の下に表示される青と赤の四角（バトルカウンタ）の数で決まる。

●1人プレイの場合

プレイヤー側のウォーロイドが倒れると、青のカウンタが1つ減る。全部なくなるとゲーム終了。また、17面の始めに、青のカウンタが1つ増える。以後33面、49面……というように16面ごとに1つ増える。なお、相撃ちで両方とも倒れた場合も、青のカウンタは1つ減る。

●2人プレイの場合

どちらかのウォーロイドが倒れると、勝ったほうのカウンタが増え、負けたほうのカウンタが減る。どちらかのカウンタがなくなると、ゲーム終了。相撃ちで両方とも倒れた場合は引き分けで、カウンタの数は変化しない。

●得点

ビームが相手に当たると30点、キックすると100点。また、相手が倒れて爆発したときの自分のエネルギー×50点がボーナス得点となる。

●背景

16種類。シーン17からの背景はシーン1に戻るが、エネルギーボールと機雷がそれぞれ1つ増える。

●パラメータの変更

タイトル画面でESCキーを押すと、パラメータ設定画面になる。実力にかなりの開きがある場合などに使うとよい。ただし、1人プレイの場合、コンピュータ側のパラメータは変更できない。

パラメータは左に動かすと小さく、右へいくと大きくなる。変更が終了したらRETURNキーを押すか、RETURNの文字にカーソルを合わせると、タイトル画面に戻る。

↑パラメータ設定画面をちらっと。最強にしたって最後は腕がものをいう

各パラメータの詳細

▶各パラメータ
①JUMP／ジャンプできる高さ
②WALK／ウォーロイドの移動スピード
③BEAM／敵にビームが命中したときのダメージの強さ。小さいほうから、10、15、20。また、ビームを強くするとエネルギーの消耗も大きくなる。消耗するエネルギーは小さいほうから1、2、3。
④KICK
敵をキックしたときに与えるダメージの強さ。ダメージを小さいほうから5、10、15。

▶ウォーロイド色の変更
パラメータ画面ではウォーロイドの色も変えられる。ただし、面によっては見にくくなるので注意。
▶各パーツ
①BASE／最初白になっている部分
②PART／最初青（赤）になっている部分
③GUN／ビーム砲の色。なお、この色を透明（00）にすると、ビーム砲を持っていないことになる。

隠しコマンドでこわす

このゲームにはちゃっかり隠しコマンドが設定されています。タイトル画面でESCキーを押してパラメータ設定画面にしてから、まず面セレクト。BSとSELECTキーを同時に押してINS・DELで選ぶ。次にキャラクタの形を変える。BとSELECTキーを同時に押して、1回で自分、2回で敵、3回で両方、球型になる。

↑よ～く見てみよう。左側のキャラクタが球型になっているだろ

ウォーロイドの基本操作

STOP	カーソル				スペースキー
	上キー	右キー	下キー	左キー	
一時停止	ジャンプ	右へ走る	ひざまづく	左へ走る	ビーム発射

●プレイヤー1
カーソルキーとスペースキー。またはジョイスティック1で青いウォーロイド
●プレイヤー2
ジョイスティック2で赤いウォーロイド
※コンピュータと対戦(1人プレイ)するときは、コンピュータは赤いウォーロイドです。

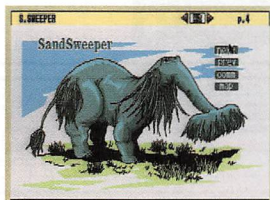
まぼろしのマップ・エディタを探せ!

じつはこのウォーロイドにはマップエディタというのがあるんだ。まあ、自分の好きなようにマップを描けるふつうのマップエディタとなんら変わりはない。別にまぼろしといわれるほど貴重なものでもなんでもなく昔のログインに載っていたものなんだ。載っていたということはつまり、市販はしていないのだ。ならば話が早い、このリストを打ち込めばいいわけ。

ただ、そのリストはあるんだけどものすごくリストが長くて、忙しい編集部員が打ち込みをやっているわけにはいかないの。そこで読者のみなさんにたのみごとがあるんだけど、このマップエディタを持っている人はぜひ、編集部に送ってほしいんだ。もちろんそれなりに御礼はするつもり。こころやさしいどなたか、どうかよろしくおねがいします。

MSXView

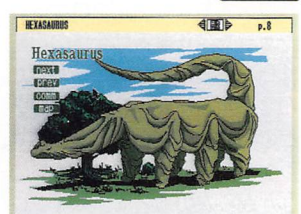
やっと今月は収録することができました。しかし、来月はどうだろうな?

なかなか容量の関係で先送りになっていたけれど、やっと今月号に収録することができました。そもそもこの『ガイロニア動物図鑑』はネットに流れているフリーウェアソフトをひっぱってきたものなんです。

今回収録したものは全部で4枚の動物のグラフィック。なかなかよく描けていますが、どれもぶきみな感じのするものばかり。かわいらしいとはとてもいえませんね。

まず、解凍作業をしてください。それが終わったら、MSX・Viewを立ち上げてください。そこでさきほど解凍したディスクを入れて読み込んでくださればOKです。

⊙へんちくりんとしかいいようがない動物

⊙こいつの骨格が見てみたい。きっと凄まじいんだろうな

⊙ブヨブヨしていて気持ち悪いと思いませんか

⊙ヴ、ゲロゲロ、こんな動物がいたら生理的に受けつけないなあ

MIDI

RCPプレイヤ『あーみ』とそのデータ、GT専用・イースのMIDI音楽館

収録内容

●幻影都市「イリュージョンシティのテーマA」
●幻影都市「イリュージョンシティのテーマB」
●あーみ(RCP/CM6ファイル演奏プログラム)
■YS未使用曲「Dreaming」
■YS「Tears of Sylph」
■YS「Palace」

●RCPプレイヤ『あーみ』
「ARMI.COM」と「ARMI.DOC」の2つ。PC98などで扱われるMIDIのデータ形式であるRCPを演奏できる。『あーみ』はフリーソフトウェアだが、詳細は「ARMI.DOC」を読んでほしい。

RCPのデータとしてマイクロキャビンの山田さんから幻影都市の音楽を2曲もらった。この2曲(拡張子がRCP)とその音色(拡張子がCM6)は個人で楽しむほかは、著作権者に無断で利用はできない。

演奏はDOS2から、
ARMI　<RCPファイル>

■イースのMIDI音楽館
Kaz-pixによる、イースのMIDI音楽のBASICプログラム。GTまたはST+μ・PACKで利用できる。

☞ファイルの一覧が71ページにあるのでそちらも参照。

⊙MIDI音楽館のファイラの画面。表示されているイースの曲を1～3で選ぶ

スーパー付録ディスクQ&A フロQ ?はフロQへ

ラブラブUKP、お願いきいてダバさ

はよ～ん★

質問の多かった、『THINFAT』や『TQⅡ』についてのお答えは、ファンダムスクラム(38ページ)にあります。

さて、今月は趣向を凝らして、読者のおたよりを紹介しつつ付録ディスクの明日を探っていくことにしましょう。では、いざ。

「最近の付録ディスクのファンダムの小メニューでキーをうけつけなくなる。何とかして。」(神奈川県・12歳、他大勢)

どの機種だろう。FS-5500F2、HC-95、HB-F500。いつも、動かないことが多い機種ですね。しかたないのかもしれませんが、小メニューくらいは何とかならないのでしょうか。

「付録ディスクの解凍をラムディスクや2ドライブ対応にして、解凍先を選べるようにしてほしい。」(大阪府・43歳、他大勢)

ウンウン、確かにそうですよね。今のMSXのソフト、特にゲームはせっかくある2ドライブをまったく使っていないものがあまりにも多いですよね。使えばディスクの入れ替えがかなりなくなるというのに。RAMディスクを使えば解凍は飛躍的に速くなりますよね。これはぜひ検討したいです。

「FM音楽館で、いちいちリセットしてもう一度たち上げないと別の曲が聴けないのを何とかして。」(埼玉県・15歳、他数名)

あ、これはもう対応済みです。

というのが、現在の主な要望です。UKPさん、どうかよろしくお願いします。

ばいび～ん★

付録ディスク いいたい放題

★今月も付録ディスクが絶好調ですね。僕はディスクの解凍のひとときが好き。なんとなくですけど。(高知県・藤本将景・22歳)★OPLL driverに感動しました。なにせテンポずれがない。それにBGMとして使用できる。(秋田県・宮沢理・16歳)★フリーウェアのMGSELを起動し、小1の子供に見せると(16ビットのスーパーファミコンを使用している)びっくりした。私も、音楽を視覚的にとらえていっそう好きになる。(富山県・太田満喜夫・63歳)★MSXはだんだん「弱体化」しているという読者のみなさんの言葉を聞きますが、MSX・FANは反比例してディスクが付録についたり、ますますもりあがってきてますね。(東京都・渡辺大介・16歳)

いいたい放題

★カミングスーンはグラフィックだけでなく音楽もとり入れてもらいたい。（神奈川県・深瀬剛・16歳）★今回ついてきた2本の音源ドライブはスゴイ！ これだけでもMファンを買った価値がある。M○ガなんかM○SICAを3千円で売っていたのに……。フリーウェアっていいもんだ。P・S・MSXViewを見捨てないでください。（福島県・鈴木正訓・20歳）★AVフォーラムでジョイパッドでも操作できるようにしてください。それと容量の関係で入れられないものがないように2枚組にしてください。高くなっても満足できると思います。（埼玉県・山本一成・17歳）

最新ゲームの画面を新鮮パックしておくるこのコーナー。今月もあります〃

今回は、9月4日に発売された、ファミリーソフトの『龍の花園』の登場だ。ひさびさの学園AVGを、2枚のグラフィックを通じて体感してほしい。なお、ゲームのくわしい紹介は今月のFAN NEWS（P.102）を見てほしい。

↑『龍の花園』のタイトル画面。マウスにも対応して遊びやすいのだ

いつもどおり、9月情報号の解答と当選者発表だ。キミは当たったかな!?

9月情報号の答えは、ゲーム名が（B）セイレーンで、ソフトハウス名も（B）マイクロキャビンだった。正解者は全体の8割くらい。問題がかんたんだったんで、当たって当然。このていどの問題でハズしてるようじゃ、しょうがないぞ。で、正解者のなかから次の5名に、マイクロキャビン特製ディスクホルダーを進呈する。⇒〈北海道〉近藤久美、〈栃木県〉坂本則正、〈愛知県〉篠原研次、〈福岡県〉兼田和男・山田博夫（敬称略）

↑正解は「セイレーン」だよ～ん

オランダ産のフリーウェアが今回の目玉。リンクスのCGも入ってモリモリだ。

今回、収録したオランダ産フリーウェア『ANMA'S AMUSEMENT DISK』と『リンクス杯争奪CGコンテスト優秀作品』を複写・解凍するにはブランクディスクを2枚用意しなければならない。なぜなら両方とも「AUTOEXEC.BAS」という自動起動ファイルを持っているからなのだ。つまり、そのまま同じディスクに解凍してしまうとどちらかのAUTOEXEC.BASが書き換わってしまうというわけ。

もちろんリネームしてしまえば1枚のディスクに収まるんだけど、起動するのにちょっと手間がかかちゃう。BASIC上で「RUN"ファイル名"」なんて打ちこまなければならないからねー。それに、別々のディスクに作れるよう、複写・解凍作業を選択式にしたんだから活用してよ。

☞72ページ

DSKF 147

先月号は音で楽しめたが、今月号は目で見て楽しんでほしい。

まず、今月の1本は迫力のある『神の雷』と幻想的な雰囲気を感じさせる『日の出』だ。静と動の対照的な作品がなんともいえずいいではないか。

お次は規定部門の『ラジオ体操第2』だ。その名の通りラジオ体操をしているのだが、あの独特の動きをみごとに表現しているすばらしい作品だ。

これなら画面設定にかかる時間も苦にならない、かな？

残念ながら紙芝居部門はないでおじゃるが、プロなみのイラスト2作品が見れるぞよ。

16歳の少女が描いたハイレベルなCGと、ついつい背景に見とれてしまうきれいなCGがみれるでおじゃる。あと、8月号で募集したぬりえ部門も、優秀作1作品をいれたぞよ。CGのコーナーは圧縮されているので、解凍をしなければばいけないでおじゃる。新しいディスクを1枚用意してから、119ページをよく読んで楽しんでたもれ。

DSKF 297

役立ちデータのほうも集まりつつある十字軍だが、今月はまだ発表する段階ではない／ ということで今月もトビラCGだい。⇒16ページ

今月はほかのものに容量をとられちゃって、入るすき間なんてどこにもありません。でも来月こそは……、あるかなあ？

かわるわけもないし、かえるつもりもありません。いつもとかわらないDOSおよびDOS2への入口です。

久しぶりに単独でコラムを作ってもらえたじょお、これで日陰の生活から脱出できるんだ。ここを最初に読んでくれる人、愛してるよ♡

先月号から続けて何回でも聴けるようになっているFM音楽館です

●曲が連続して聴ける

小メニューで5曲のうち1つを選ぶと、かんたんな説明が出て、さらにスペースキーを押すと演奏が始まるのは、これまでどおり。説明の右上には赤字で演奏時間を表示させました。

●曲に終わりがある

基本的に、原曲が無限ループの場合は3回ループ、原曲がきちんと終了するときはそれを尊重して加工しています。曲が終わると曲の選択に戻ります。

●演奏中でもスペースキーを押すと曲の選択に戻る

いったんこの小メニューに入ると大メニューには戻れません。リセットボタンを押すか、

●CTRL、GRAPH、DELキーを同時に押す

という操作でもう一度最初からはじまります。☞66ページ

タイトルBGMの募集です！

使えるのは、FM9声またはFM6声＋リズムまたはPSG3声までの3通りのうち1つの組み合わせです（FM9＋PSG3などは不可）。

MMLで使ってはいけないコマンドがあります。PSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr, d、リズム音源の@Vnです。

注意点として、拡張音色（FM音源内蔵の15音色以外の音色）は、音がかなり変わってしまうことがありますので、使わないほうがいいでしょう。

また、MMLで一番最後の休符を省略すると、BASICはそのぶんを補ってくれますが、BGMでは音がずれてしまうので、休符の省略はしないでください。

おわび：9月号の付録ディスク#12のタイトルBGMが、原曲と少し違っていました。おわびします。原曲は12月のFM音楽館のコーナーに収録する予定です。

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 +以降、★はターボ R 専用プログラムです。♫のついたソフトはMSX－MUSIC(FM音源)に対応。
※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
オールディーズⒶ	付録ディスクの使い方(P 110)	操作方法	ウォーロイド	WARROID .XB WARROID .COM	『ウォーロイド』のゲーム・データです。くわしくは110～111ページをご覧ください
COMING SOONⒸ	FAN NEWS (P 102)	新作ソフトの生画面2枚	龍の花園	COMIN-11.C COMI0-11.XS7 COMI1-11.XS7	付録ディスクのために用意されたグラフィックデータです
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム (P 27～63)	掲載プログラム	●オラオラ落ちんかい／ピンからキリまで ●クイックナイト ●ANXIOUS BOMBER ●DELVINDUS EASY SYSTEM 桑藤幹夫 ●Colosseum II 神の試練 ●Fighting Cock Empörer ★Theかくとう PART 3 ～帰ってきた 8 人～	ORAORA .FDY PINKIRI .FDY QUICK .FDY ANXIOUS .FDY DLV-ESY .FDY DLV-ESY5.B KUWAFUJI.FDY SINCOS .BAS SINCOSDA.BIN COLLOSE2.FDY COCK .FDY EMPORER .FDY KAKUTOU .LZH	BASICプログラムです 桑藤幹夫で遊ぶにはKUWAFUJI.FDYとSINCOS.BASとSINCOSDA.BINの3つのファイルが必要です TheかくとうPART3は109ページの解説にしたがって、複写解凍をしないと遊べません
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	スーパービギナーズ講座(P 40) 新・マシン語の気持ち(P 42) アル甲 4 (P 46)	掲載プログラム	COPY命令のサンプル SCROLLのサンプル マルチオートバトルシステムPBG	LIST1-5 .SBY LIST2-1 .SIM LIST2-2 .SIM LIST2-3 .BAS SCROLL .BIN RN-FIGHT.PBS	くわしくは各ページをご覧ください
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館 (P 64～68)	掲載プログラム	♫サブマリン707 ♫スペースマンボウ ♫まだま玉 ♫In the storm ♫砂漠のサファイア(付録ディスクBGM)	SUB707 .FMY MANBOW .FMY MADAMA .FMY STORM .FMY SAPHIRE .FMY	BASICプログラムです
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム (P 24～25)	掲載プログラム	今月の 1 本／規定部門「ダンス」／自由部門	AV-NOV .AVY AV-MAC .AV AV-LINE .AV GRP-1 .AV GRP-2 .AV	AVフォーラムを起動するためには、左の5つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV－NOV.AVYを実行すれば動きます
ほほ梅麿のCGコンテストⒶ	ほほ梅麿のCGコンテスト (P 96～101)	掲載CG	イラスト部門「題なんてありませ～ん」「展覧会の絵」／ぬりえ部門「Fall」／ぬりえコンテスト用教材CG	CG-11 .LZH	CGのデータを圧縮したものです
パソ通天国Ⓐ	パソ通天国 (P 72～77)	オランダ産のデモとリンクスのCG 2 点	「ANMA'S AMUSEMENT DISK」と「PORSCHE 911R」「空の魔女号」	PMEXT2 .DOC PMEXT .COM ANMA3 .PMA OZAWA .LZH	2 本だての内容になっています。いずれも別々に解凍作業をします。また、この 2 つは解凍した後に同じファイル名をもつので、別々のディスクに解凍するようにしてください。くわしくは左ページ参照
ゲーム十字軍Ⓒ	ゲーム十字軍 (P 16～29)	ビッツーによる十字軍トビラCG	――――	GAMEJ-11.C GAMEJ-11.XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MSXViewⒶ	付録ディスクの使い方(P 111)	PageBOOK	★ガイロニア動物図鑑「The Gailonia' Animal」	VIEW-11 .LZH	PageBOOKのデータを圧縮したものです
MIDIⒶ	MIDI三度笠 (P 70～71) 付録ディスクの使い方(P 111)	MIDI音楽データ	★イースから「Dreaming」「Tears of Sylph」「Palace」と、幻影都市から「イリュージョンシティのテーマA」「イリュージョンシティのテーマB」と「あーみ」	MIDI-11 .LZH	MIDI演奏のプログラムと音楽データを圧縮したものです
あてましょQⒸ	付録ディスクの使い方(P 112)	ゲーム当てクイズ	――――	ATEQ-11 .XB ATEQ-11 .XS5	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MSX-DOSⒶ	付録ディスクの使い方(P 112)	MSX－DOS1、2の基本セット	MSX－DOS1 MSX－DOS2	MSXDOS .SYS COMMAND .COM MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM	MSX2/2＋用のMSX－DOS1セットと、MSX－DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDOS2で、それ以外はDOS1で起動しています
B:Ⓒ	――――	編集後記	――――	BCLN-11 .C	付録ディスク用テキストファイルです

※ほほ梅麿のCGコンテストのCG－11．LZHほか、拡張子にLZHのつくものは、フリーウェアの「LHA」(作者：吉川栄泰さん)を使っています。また、パソ通天国のPMEXT2．DOCとPMEXT．COMはフリーウェアの「PMext」(作者：ぺぱあみんと★すたあさん)です。

FAN・CLIP・

霊峰富士とホルスタイン渡辺

正座してスキャナとマウスをあやつるCGコンテスト常連

本名・渡邊茂樹。静岡県裾野市在住。いつも絵のことばかり考えているイラストレーター志望

ホルスタイン渡辺の部屋。CG-7のように見えるのはほんとうにCG-7だが、これは半分やらせです。ごめんなさい。後ろにあるのも渡辺作品。窓の向こうは富士山からの風が吹く

渡辺少年(17歳)は、3、4年まえ、中学生のときにA1mkⅡを買ってもらった。

「1年間、こづかいいらないからっていって……」

それがはじめてのMSXで、いまもテープで補修されつつ、愛機でありつづけている。ディスプレイは、家にあったテレビを使っていたが、壊れてしまったので「安いテレビを買ってきたんです。RFで見えにくいけど」

そうなのだ、あのホルスタイン渡辺は、A1mkⅡとテレビをRFでつないで使っている。そういう環境にもかかわらず、DOSでCOPYコマンドを入力したり、ファイル一覧を見たりするときは80字モードでやっている。使用FDDは、先月、付録ディスク内で名前がちらほら出ていたFS-FD1A。そういうものに囲まれて、写真ではっきりとわかるように、座卓の上にMSXを置き、正座してCGをかくのだ。「あ、むかし柔道とか習字とかやっていたから正座がクセになってしまったんです」。なんだか知らないが、どこかヘンで、すごい。

当初、MSXを是が非でも手に入れたかったのは、ゲームを作りたかったから。「つまんないですよ」と念を押しながら、当時の初期作品を見せてくれた。テキストキャラクタをそのまま使ったアクションゲーム付きのアドベンチャーゲームらしいが、テキストキャラクタだけで人物の右向き、左向き、爆発して砕けちるところまでをみごとに表現していて、ファンダム担当でもあるぼく(コ)はちょっと心が動いた。いや、しかし、最近の傾向を考えると、どうせささやあたりが「字ばっかりではちゅまんないでちゅ」とかいうに違いない。

そのゲームにグラフィックを入れてバージョンアップしようと考えた渡辺少年は、友人からF1ツールを借りてCGをかきはじめた。

それが、彼のCG作家としての出発となった。そして、7月号のCGコンテストに掲載された「めざし」「ホルスタイン渡辺」(自画像)の制作からは、原画をかいてイメージスキャナで取りこむ手法を取り入れている。

ホルスタイン渡辺の絵には、3パターンある。1つが、「めざし」ノリ。もう1つは、自画像などの写実ノリ。もう1つは、「桂正和」ノリ。最後の1つは、あまり適切な表現ではないかとも思うが、本人は桂正和のファンなんだからいいことにしよう。

「CGコンテストでは、山本直彦さんとか三浦一誠さんをかってにライバル視してるんです」

ホルスタイン渡辺(右)とクマンパイヤ松井。雲さえなければ、右のほうに雨傘くらいの大きさで霊峰富士が見えたはずなのに

ところで、なぜホルスタイン渡辺なのか。これがまたヘンでおもしろい。「友だちがゲームブックとか自分で作って、ジェームス哲也って名乗ってたんです。それに対抗して、中学のはじめのころから使ってます」

もう1人、保育園時代からの友だちで、クマンパイヤ松井という、これまたわけのわからない大人物がいる。今、彼の4コママンガをもとに紙芝居部門投稿作品を制作中だ。ちょっと見せてもらったら、『めざし』ノリだった。

また、最近、イベントで知り合った仙台の渡辺一彦という人物と仲よくなって、共同でゲームを作るプロジェクトを進めている。それが完成したころファンダムに送ってくれるとうれしい。

写真・浜野忠夫

次号は、いよいよ待望の大型ソフトたちが現実のものとなって現れてくる　11月7日発売 予価980円

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋川尻淳史＋鴇田洋志＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代＋石橋憲吾＋奥成洋輔＋奥義之＋笹谷尚弘＋福田昌弘＋村山和幸＋山口直樹＋山田貞幸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋浜野忠夫＋鈴木伸一＋馬場俊輔＋早坂泰成
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
(有)あくせす＋(株)ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:(エーコロン)

◆かつて、ぼくは自分の机の位置が気に入らなかったので、毎朝、だれもいないときに周囲の机ごと1センチずつずらしていったことがある。けっきょく、30センチくらい移動させて満足したのだが、だれからもなにもいわれなかった◆話は極私的になってしまうが、9年まえに結婚した当初はたしか藤真利子に似ていることになっていたはずの、ぼくの妻が、昨夜ふと見ると、今いくよくるよの太ったほうに似はじめていることに気がついた。本人に問いただすと「あたしあの人好き」といって、目をむき、口をすぼめて、今いくよくるよの太ったほうの顔真似までする。そっくりだ。それはないだろう、おまえ◆だからなんなんだ◆つまり、ゆるやかな変化は短期的には変化がないのとおなじだが、ある日ふと、大きく変化していることに気がつかされる。だから、コツコツと努力することを怠ってはいけない、ということがいいたかった(そうかなあ)。MSXも無風の夏を越えて、さて、次の変化は?

AD★INDEX

ASCII

ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView1.21(エムエスエックス・ビュウ1.21)

MSXView 1.21

MSX turbo R専用

価格:9,800円(送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

■特長:●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単。●MSXViewからMSX-DOSのコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能。●スクリーンセーバー機能をサポート。●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、View PAINT、PageBOOKが付属。
■対応機種:Panasonic FS-A1ST

【ご注意】Panasonic FS-A1GT(松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア ViewCALC(ビュウ・カルク)

MSX ViewCALC

MSX turbo R専用

価格:14,800円(送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

■特長:●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数(sum、max、modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。
■対応機種:MSX turbo R専用
※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX 増設RAMカートリッジ (MEM-768)

価格:30,000円(送料1,000円)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R
※MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。
また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス
MSX-SERIAL232(エムエスエックス・シリアル232)

MSX-SERIAL232

価格:20,000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R

高速で大容量のメディア(HD)をサポート
MSX HD Interface(エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

MSX HD Interface

価格:30,000円(送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカートリッジです。
MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応

▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。

【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

MSX、MSX2、MSX2+のスペックシート
MSX-Datapack(エムエスエックス・データパック)

MSX-Datapack

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

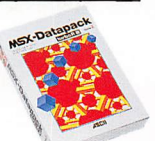
■内容:●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
■対応機種:MSX、MSX2、MSX2+
■メディア:3.5-2DD

MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapack turbo R版
(エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン)

MSX-Datapack turbo R版

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容:●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2(コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など
■対応機種:MSX turbo R ■メディア:3.5-2DD

高速・高機能通信ソフトMSX-TERM(エムエスエックス・ターム)

MSX-TERM

価格:12,800円(送料1,000円)

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R
■対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX-DOS2 TOOLS(エムエスエックス・ドス2 ツールズ)

MSX-DOS2 TOOLS

価格:14,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。 ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2(エムエスエックス・エスバグ2)

MSX-SBUG2

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。 ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2(エムエスエックス・シー バージョン1.2)

MSX-C Ver.1.2

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。 ※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。
◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛ご請求ください。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)397-8200 株式会社アスキー

MSX・FAN 1992 NOVEMBER 11月情報号
平成4年11月10日発行 第6巻第11号(通巻68号) 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
編集発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
定価980円(本体951円)
T1062053140989

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—14